

Joanna Nakonieczna

<http://orcid.org/0000-0002-8694-0719>

Uniwersytet im. Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

[asianakonieczna@gmail.com](mailto:asianakonieczna@gmail.com)

DOI: 10.35765/pk.2025.4902.22

## Wiedźmin w kontuszu. Komunikacyjna rola literackich nawiązań w medium współczesnych gier wideo

### STRESZCZENIE

Jedną z dominujących współcześnie form ekspresji kulturowej są gry wideo, wielokrotnie pozostające w ścisłej korespondencji i współzależności z literaturą. Ze względu na skoncentrowanie fabularne rozszerzenia do gry *Wiedźmin 3: Dziką Gon: Serca z kamienia* wokół wątków inspirowanych między innymi polską literaturą, to na nim skupiają się analizy zaprezentowane w artykule. Za pośrednictwem sprecyzowanych składowych pojawiających się w trakcie rozgrywki artykuł dowodzi, iż dyskurs pomiędzy grami wideo a literaturą odznacza się wzajemnymi powiązaniem i koniecznością odwoływania się przez gracza do kontekstu pozagrowego, zaś kształtowanie się kolejnych przestrzeni do naukowej eksploracji stwarza dalsze możliwości transpozycji. Potwierdza też hipotezę, że gry wideo tworzą rzeczywistość hybrydalną, a literackie nawiązania w grach wideo są jednym z elementów, które kreują przestrzeń komunikacyjną pomiędzy graczem a światem gry, jak również jego twórcami.

**SŁOWA KLUCZE:** Wiedźmin, Andrzej Sapkowski, gry wideo, literatura, komunikacja

### ABSTRACT

A Witcher in a Robe. The Communicative Role of Literary References in the Medium of Modern Video Games

One of the most prominent forms of contemporary cultural expression is video games, which frequently exist in close correspondence and interdependence with literature. The narrative of *The Hearts of Stone* expansion to *The Witcher 3: Wild Hunt* centers on themes inspired, among others, by Polish literature; accordingly, the analyses presented in this article focus on these literary elements. By examining specific components encountered during gameplay, the

**Sugerowane cytowanie:** Nakonieczna, J. (2025). Wiedźmin w kontuszu. Komunikacyjna rola literackich nawiązań w medium współczesnych gier wideo. © ⓘ *Perspektywy Kultury*, 2(49), ss. 359–372. DOI: 10.35765/pk.2025.4902.22

Nadesłano: 20.02.2025

Zaakceptowano: 10.05.2025

article demonstrates that the discourse between video games and literature is defined by mutual interconnections and by the player's need to reference contexts external to the game itself. Furthermore, the shaping of subsequent exploitation spaces creates further possibilities for transposition. The analysis also confirms the hypothesis that that video games generate a hybrid reality, and that literary references within them serve as key elements in establishing a communicative space between the player, the game world, and its creators.

**KEYWORDS:** The Witcher, Andrzej Sapkowski, video games, literature, communication

### Literackie gry wideo

Gry wideo według wielu badaczy<sup>1</sup> są jedną z najbardziej dominujących współcześnie form ekspresji kulturowej, ponadto wielokrotnie pozostają one w ścisłej korespondencji z literaturą. Są zjawiskiem rozwijającym się wyjątkowo dynamicznie. Pozwalają zarówno na kształtowanie się przejawów artystycznych, jak i na ich aktywne doświadczanie<sup>2</sup>. Piotr Kubiński w opracowaniu *Gry wideo. Zarys poetyki* (2016) stwierdza, że znajdują się one nie na peryferiach, lecz w centrum współczesnej kultury. Pozostają we współzależności z już istniejącymi formami i gatunkami kulturowymi, jednocześnie wywierając na nie ekspansywny wpływ i implikując nowe powiązania. Znajomość określonych konwencji społecznych, literatury, sztuki, muzyki czy też bieżących wydarzeń politycznych umożliwia odbiorcom analizowanie wszelkich odniesień zawartych w przekazie gier wideo. Wieloaspektowość jest także jednym z wyróżników gry *Wiedźmin 3: Dziękuję Gon*, stworzonej i wydanej przez studio CD Projekt RED w 2015 r. Charakteryzuje się ona wyjątkowym nasyceniem inspiracjami pochodzącymi z dostępnej wiedzy kulturowej, z zaakcentowaniem elementów odnoszących się do polskiego dziedzictwa kulturowego. Skoncentrowanie fabularne rozszerzenia do *Dziękuję Gonu: Serc z kamienia* wokół wątków inspirowanych literaturą stanowi w niniejszym artykule podstawę do analiz specyfiki dyskursu pomiędzy grami wideo a dziełami literackimi.

Badania sugerują, że cyfrowe światy stanowią niezaprzeczalnie jeden z aspektów współczesnej kultury (Bomba, 2016). Co istotne, stają się one integralną częścią codziennego życia odrębnych jednostek i całych społeczności, prowadząc do wzajemnego przenikania się świata rzeczywistego

1 Patrz przykładowo: Bomba, 2014; Fiske, 2010; Prósnowski i Krzywdziński, 2018; Żmuda, 2021.

2 Temat ten porusza Tomasz Z. Majkowski, pisząc o rozpoznawaniu intencji tekstu i postępowaniu zgodnie z własnymi preferencjami (Majkowski, 2019).

z wirtualnym. Te wciąż generowane i zmienne przestrzenie obecności człowieka łączące różne wymiary określa się mianem hybrydy. Nestor Garcia Canclini, wspominając o tym zjawisku, proponuje następującą definicję: „Rozumiem przez hybrydyzację procesy społeczno-kulturowe, w których osobne struktury lub praktyki, istniejące wcześniej w odrębnej formie, są łączone w celu generowania nowych struktur, obiektów i praktyk” (1995, s. 25). Wskazuje to także na konieczność rozpatrywania rzeczywistości hybrydalnej w kategoriach rozszerzania się granic hiperrealności (Baldwin, Longhurst, McCracken, Ogborn i Smith, 2007).

Zasadnicze dla dalszych eksplikacji jest pojęcie tzw. *Easter eggs* (z ang. jajka wielkanocne), które są definiowane jako treści jawne bądź ukryte w produktach cyfrowych, umożliwiających aktywne uczestnictwo użytkownika, takich jak gry, filmy lub aplikacje. Stanowią najczęściej humorystyczne nawiązanie do innych produktów (gier, postaci, filmów, dzieł literackich, podań ludowych itd.) o różnym stopniu korespondencji z treścią produktu (moje – J.N., za: Chuck, 2004). Według Radosława Bomby istotnym elementem charakteryzującym *Easter eggs* jest także osiągnięcie satysfakcji przez gracza z powodu przełamania zasad gry przy jednoczesnej kontroli twórców (2016).

*Wiedźmin 3: Dzięki Gon* jest dziełem zdecydowanie wyróżniającym się na tle współczesnych gier wideo także pod względem liczby nawiązań i konotacji z wytworami polskiej kultury, które jednakże według badań napotykały (i wciąż napotykają) wiele trudności w kontekście tłumaczeń i przekładów (Dziwisz, 2020). Pomimo tego ogólnie pojmowana marka Wiedźmina stała się globalnie rozpoznawalnym elementem mainstreamu (Kaczor, 2017) i za pośrednictwem różnorodnych kanałów komunikacyjnych trafia do odbiorców na całym świecie.

Przeważającą część nawiązań literackich oraz ich funkcji w *Sercach z kamienia* stanowią właśnie *Easter eggs*. Ponadto są one w intensywny sposób nacechowane wpływami polskiej kultury, literatury i sztuki, co stanowi podstawę do stwierdzenia, że całość omawianego rozszerzenia do gry *Wiedźmin 3* jest przejawem wieloaspektowej transpozycji wytworów polskiej kultury na fabułę gry. Kubiński, omawiając to zagadnienie, stwierdza, że dystans ironiczny oraz intertekstualność stanowią jedną z elementarnych składowych serii *Wiedźmin* (2019).

Niniejszy artykuł ma za zadanie prześledzić poszczególne składowe pojawiające się w trakcie rozgrywki i udowodnić, że rzeczywistość hybrydalna tworzona przez gry wideo odznacza się między innymi łącznością komunikacyjną z graczem w świecie realnym, zarówno na poziomie gracz–świat gry, jak i gracz–twórcy gry.

## Rozdarłem na progu koszulę – Olgierd von Everec

Postacią, wokół której oscyluje wątek fabularny *Serc z kamienia*, jest Olgierd von Everec, Redańczyk noszący tytuł szlachcica, który na skutek umowy zawartej z demonicznym Gaunterem o'Dimem posiada dar nieśmiertelności. Olgierd zakochał się z wzajemnością w bogatej szlachciance, Iris, jednakże związek ten spotkał się ze sprzeciwem rodziców kobiety z powodu zubożenia rodu von Everec. Para wzięła jednak ślub, ale na skutek postępujących problemów finansowych i konfliktów rodzinnych mężczyzna zawarł pakt z Panem Lusterko, który zagwarantował mu dobrobyt i nieśmiertelność za cenę utraty ukochanej osoby i zaprzepaszczenia własnej duszy. Skutkiem umowy Olgierd utracił podczas zajazdu<sup>3</sup> brata Witolda, a sam stawał się coraz bardziej nieczuły i okrutny. W ostatnim przejawie wyrzutów sumienia opuścił Iris, by jej nie ranić, a sam rozpoczął życie zbójnika. Jego żona wkrótce umarła z żalu w opuszczonej posiadłości, zaś sam Olgierd i jego banda zubożałych szlachciców stali się postrachem okolicznych ziem. O'Dim wkrótce jednak upomniał się o duszę mężczyzny. Wiedźmin musi spełnić trzy życzenia Olgierda, co umożliwi Panu Lusterko odebranie duszy szlachcicowi.

Oczywistym nawiązaniem historii Olgierda do dzieł literackich jest sienkiewiczowska *Trylogia* (Sienkiewicz, 1997). Szlachcic jest nazywany przez członków swojej hanzy atamanem, co nawiązuje pośrednio do tytułu kozackiego przywódcy bądź dowódcy określonego pododdziału, występującego również w *Trylogii*. Podobnie do szlachcica sienkiewiczowskiego nawiązuje jego czupryna (tzw. wysokie polskie cięcie), wąsy<sup>4</sup>, szabla i szlachecki kontusz. Ponadto wybranka Olgierda, Iris, z domu nosi nazwisko Bilewitz – jest to nawiązanie do ukochanej protagonisty sienkiewiczowskiego *Potopu*, Andrzeja Kmicica, Oleńki Billewiczówny.

Pojawiają się nawiązania do innych źródeł – w czasie jednej z rozmów z Geraltem, dotyczącej konfliktu szlachcica z rodziną Borsodych Olgierd

3 Najbardziej rozpoznawalnym zajazdem w polskiej literaturze jest ten opisany w VIII księdze: *Zajazd* autorstwa Adama Mickiewicza w dziele *Pan Tadeusz, czyli ostatni zajazd na Litwie* (Mickiewicz, 1984).

4 Podczas pierwszego spotkania z Kmicicem Oleńka widzi „płową jak żyto, mocno podgoloną czuprynę, smagłą cerę, siwe oczy bystro przed się patrzące, ciemny wąs i twarz młodą, orlikowatą, a wesolą i junacką”. Widoczne są więc elementy wspólne w wyglądzie Kmicica i Olgierda. Co prawda te cechy fizyczności, jak i atrybuty szlacheckie, przykładowo szabla czy kontusz, były elementem wspólnym wielu przedstawicieli szlachty w XVII w., jednakże stanowi to widoczny akcent ze strony producentów gry, łączących bezpośrednio postać Olgierda ze stereotypowym, szlacheckim watażką ze względu na wyraźne i szczegółowe zaprezentowanie wyglądu von Evereca – podobnie jak uczynił to w *Potopie* H. Sienkiewicz z postacią Kmicica (Sienkiewicz, 1997b).

mówi: „Prosiłem. Błagałem. Rozdarłem na progu koszulę” (CD Projekt Red, 2015), co jest odwołaniem do czynu Tadeusza Rejtana, który podczas sejmku rozbiorowego w 1773 r. rozdarł swoją koszulę i rzucił się na próg, blokując przejście posłom.

Niewątpliwie znaczące jest także powiązanie osi fabularnej związanej z Olgierdem z baśnią Hansa Christiana Andersena *Królowa Śniegu* (2017), gdzie mały chłopiec Kaj zostaje raniony okrucieństwem rozpryśniętego, diabelskiego zwierciadła w oko i w serce, co odmienia jego postrzeganie świata i czyni go istotą złą i zgorzkniałą. Konotacja jest wyraźnie uwidoczniwna w fakcie, iż serce szlachcica po zawarciu paktu z Panem Lusterko stopniowo zamienia się w kamień, do czego nawiązuje również tytuł rozszerzenia *Serca z kamienia*. Owa symbolika w chrześcijaństwie odwołuje się także do braku życia i przeciwstawia fałszywych, kamiennych bożków żywemu Bogu, zaś w interpretacji Władysława Kopalińskiego oscyluje między innymi wokół nieczułości, martwoty i jałowości (1990). Analogicznie Jezus, głosząc przypowieść o siewcy, wskazuje na skalistą, stwardniałą glebę serca, która nie wyda owocu (Forstner, 1990).

### Relacja Olgierd – Gaunter o’Dim

Słowa obligujące diabła do wykonania trzech życzeń (Mickiewicz, 1999), stanowiące trzon kontraktu pomiędzy Panem Twardowskim a Mefistofelem, znajdują swoje odzwierciedlenie w historii Olgierda, jednakże występuje tu niespodziewana modyfikacja – trzy życzenia ma spełnić Geralt, który tym samym spłaci dług u Pana Lusterko, który obiecał uwolnić wiedźmina z ofirskiej niewoli w zamian za nieokreśloną wówczas przysługę. Konstytutywna jest tu rozmowa awatara Białego Wilka z o’Dimem, z której gracz dowiadyuje się, że demon zawarł z Olgierdem pakt, który można uznać za skończony dopiero, kiedy Pan Lusterko spełni trzy życzenia szlachcica, a następnie staną razem na Księżycu. Analogicznie dalsza część fabuły nawiązuje do tych treści, podobnie jak dające się słyszeć wielokrotnie w drugoplanowych rozmowach zabijaków „tańce, hulanki i swawole” (CD Projekt RED, 2015).

Interesujące z perspektywy nawiązań fabularnych jest także kilkakrotne przedstawienie podczas rozgrywki Pana Lusterko jako siedzącego wśród gałęzi wierzy. Drzewo to, zwane również rokitną bądź wierzbą rokitą, miało być według wielu podań ludowych miejscem, które szczególnie upodobał sobie jako schronienie pochodzący z rzeszowskich legend diabeł Rokita (Pełka, 1987) utożsamiany z podstępna i złą istotą. Najczęściej występująca na podmokłych, niedostępnych obszarach, wierza budziła zaniepokojenie również swoim zdeformowanym kształtem, co przyczyniło

się do postrzegania jej jako siedliska diabelskich mocy (Marczewska, 1999). Jak stwierdza Michał Rożek, według polskich podań jednym z ulubionych miejsc przebywania diabłów były właśnie wierzbowe gęstwiny (1993).

Wierzba może symbolizować bezpośrednio diabła lub jego siedzibę, a także czary, nieszczęście, smutek, tęsknotę i rozczarowanie (Kopaliński, 1990). Należy też przywołać wierzenia, wedle których czarownice wykorzystywały wierzbowe witki do splatania sit, w których udawały się w morskie podróże, jak również tworzyły z nich miotły, na których udawały się na sabat, szczególnie w Noc Walpurgi. Drzewo wierzbowe było też uważane za atrybut bóstw powiązanych ze śmiercią i rosnące u wejścia do świata zmarłych (Kopaliński, 1990).

O wierzbie w symbolice chrześcijańskiej i średniowiecznej wspomina także Stanisław Kobielus, przywołując zarówno pozytywne, jak i negatywne elementy odniesień kulturowych. Wspomina między innymi o legendzie opisującej śmierć Judasza wśród gałęzi wierzbowych oraz o ludowym przekonaniu stwierdzającym, iż puste pnie wierzb to czarownice, które następnie opuszczały te drzewa w postaci kotów (Kobielus, 2014). Pod krzewami rokitnicy według opracowań Leonarda Józefa Pełki zostawiały także swoje dary czarownice, aby uzyskać od diabła umiejętności szybkiego wzbogacenia się przy jednoczesnym uszkodzeniu lokalnej społeczności (Pełka, 1987).

Z perspektywy przerywnika filmowego następującego po opisanych wydarzeniach gracz może zobaczyć, jak Gaunter o'Dim powoduje zniknięcie pyłu z tarasu świątyni Lilwani, co uwidacznia imponującą mozaikę przedstawiającą księżyc wpisany w okrąg. W sposób niemal analogiczny, jak w umowie zawartej pomiędzy panem Twardowskim a Mefistofeilesem, Pan Lusterko wprowadza w błąd Olgierda i tym samym rości sobie prawo do zabrania jego duszy. Należy też nadmienić, że Pan Twardowski znalazł schronienie przed żadnym jego duszy diabłem właśnie na Księżycu – Olgierd von Everec również może ocaleć, stojąc na podobiznie Księżycy, jeżeli gracz podejmie taką decyzję i prawidłowo rozwikła dalsze zagadki. Co istotne, Rożek, wspominając o legendzie o Twardowskim, nadmienia, że od czasów prehistorycznych księżyc poprzez regeneracyjną symbolikę stanowił źródło nadziei i ukojenia dla ludzi po utracie bliskich (1993).

Znamienne jest, że o'Dim pojawia się w świątyni, zstępując po niewidzialnych schodach na tle jasnego księżycy w pełni – stanowi to zarówno zaakcentowanie charakteru umowy łączącej szlachcica z demonem, jak również podkreślenie roli Księżycy jako łącznika pomiędzy światem boskim i ludzkim – jak wskazują badania, motyw ten pojawia się często w różnego rodzaju narracjach ludowych (Masłowska, 2014). Ponadto Księżyc może stanowić symbol śmierci i jednocześnie zmartwychwstania oraz przejściowy etap wędrówki grzesznych dusz zmierzających w zaświaty (Masłowska, 2014). Podświat zamieszkały przez demony i zmarłych, będący

jednocześnie przestrzenią graniczną pomiędzy światami i okresami przejścia (Trocha, 2009), stanowi konotację pomiędzy relacją Geralt – Olgierd, gdyż zależnie od wyborów podejmowanych przez gracza historia może się zakończyć ocaleniem szlachcica przez wiedźmina bądź też decyzją Białego Wilka o pozostaniu biernym wobec konfliktu i w konsekwencji obserwowania unicestwienia Olgierda przez Pana Lusterko.

Należy także nadmienić fakt istnienia tzw. lustra Twardowskiego, które miało według legend ukazywać przeszłość. Według wersji przekazów, w których występują Lustra – podania bowiem nadmieniają o istnieniu dwóch, przechowywanych w Węgrowie i w Sandomierzu (Górczyk, 2018) – Pan Twardowski miał być dworzaninem króla Zygmunta Augusta i przywołać na życzenie władcy ducha jego zmarłej żony, Barbary Radziwiłłówny, wspomagając się lustrem (Rożek, 1993).

### Towarzysze i rodzina Olgierda

Omawiając kwestię towarzyszy szlachcica, należy wspomnieć, że jeden z nich nazywa się Bohatyrowicz, co jest nawiązaniem do powieści *Nad Niemnem* autorstwa Elizy Orzeszkowej, gdzie przywoływane są dzieje rodziny Bohatyrowiczów, jak również jednym z miejsc akcji jest wieś Bohatyrowicze (Orzeszkowa, 2009).

W toku rozgrywki gracz za pośrednictwem awatara Geralta może także spotkać się i nawiązać konwersacje z duchami przodków Olgierda: Witolda i Kiejstuta Giedyminowiczów. Dynastia Giedyminowiczów stanowi odniesienie do dynastii o analogicznym brzmiącym nazwisku i związanej ściśle z Wielkim Księstwem Litewskim. Średniowiecznym przedstawicielem tego rodu był na przykład król Polski i Wielki Książę Litewski Władysław II Jagiełło, syn Olgierda, bratanek Kiejstuta i stryjeczny brat Witolda.

W kontekście omawianych w dalszej części artykułu misji związanych z Witoldem von Everec, zmarłym tragicznie podczas zajazdu bratem Olgierda, na zaakcentowanie zasługuje szczególnie nawiązujący do heraldyki. Gdy podczas misji „Hulaj dusza!” zaczyna się sterowanie awatarem Geralta, którego ciało przejął Witold, aby, jak mówi, „wybawić się za wszystkie czasy”, gracz może zauważyć interesujący szczegół – wizerunek medalionu Szkoły Wilka znajdujący się obok paska zdrowia zostaje zastąpiony przez herb rodu von Everec, który przedstawia czarnego dzika na złotym polu w otoczeniu trzech czarnych kwiatów, zwieńczonego hełmem rycerskim. Herb ten stanowi bezpośrednie nawiązanie do herbu szlacheckiego Eberc (Ebertz): „w polu złotem – czarna głowa dzika. Nad hełmem w zawoju złoto – czarnym także głowa. Labry czarne podbite złotem” (Starykoń-Kasprzycki, 1935, s. 128).

Ponadto jako konotacje literackie na podkreślenie zasługują sporadyczne okrzyki członków bandy Olgierda, które gracz może usłyszeć, wędrując awatarem Geralta w obrębie posiadłości Olgierda. Należący do hanzy mężczyźni ochoczo demonstrują zuchwałe zachowanie, ostrząc szable bądź przyjmując pozycję ciała gotową do walki, akcentując ją słowami „Myśmy wszyscy szlacheckie syny!” (CD Projekt RED, 2015), co stanowi kolejne literackie skojarzenie z hulaszczą kompanią Sienkiewiczowego Kmicica.

### Wsi spokojna, wsi wesola – Bronovitz

W trakcie rozgrywki gracz może odczytać opis wsi Bronovitz:

Niewielka, malownicza wieś, jedna z najładniejszych w regionie, jest często opiewana w utworach poetów i bardów. Najbardziej znanym dziełem, którego akcja ma miejsce we wsi Bronovitz, jest wodewil „Zrękowiny” autorstwa Stanisława Islasa. Wieś szczególnie upodobała sobie oxenfurcka bohema, która uwielbia spędzać tu sezon letni – wówczas to organizowane są konkursy na najpiękniejszą czapkę z piór oraz nocne poszukiwania złotego rogu, odbywające się w pobliskich lasach (CD Projekt RED, 2015).

Odbiorca napotyka tu kolejne rozwiązanie fabularne nawiązujące w bardzo szeroki i różnorodny sposób do literatury, a konkretnie – do *Wesela* Stanisława Wyspiańskiego. W trakcie misji *Hulaj dusza!* awatar wiedźmina staje się częścią realizacji jednego z trzech życzeń Olgierda, który nakazuje mu spełnić pragnienie swojego poległego brata, Witolda. Rozgrywka ukazuje Witolda von Everec jako spragnionego zabawy, w związku z czym gracz ma możliwość wzięcia udziału w szeregu weselnych swawoli i zapoznania się z otoczeniem miejsca uroczystości.

Sam przywołany powyżej opis stanowi bezpośrednie odwołanie do *Wesela*. Nazwa wsi jest aluzją do Bronowic Małych, gdzie w 1900 r. w dworku Rydlówka poeta Lucjan Rydel wyprawił swoje wesele z córką chłopca, Jadwigą Mikołajczykówną. Właśnie to wydarzenie uwiecznił Stanisław Wyspiański w swoim dramacie. W opisie wsi na mapie świata zamiast *Wesela* gracz może dostrzec *Zrękowiny*, a twórcą tego dzieła jest niejaki Stanisław Islas. Także konkurs na najpiękniejszą czapkę z piór i nocne poszukiwania złotego rogu<sup>5</sup> odwołują się do treści *Wesela*.

5 Bezpośrednie nawiązanie do fragmentu *Wesela*:  
„Miałoś, chamie, złoty róg,  
miałoś, chamie, czapkę z piór:  
czapkę wicher niesie,  
róg huką po lesie” (Wyspiański, 2005).



Świadomym odniesieniem do wsi Bronowice Małe i *Wesela* jest również dom, w którym odbywa się wesele rodem z *Wiedźmina*. Jego styl architektoniczny i rozkład pomieszczeń budzi dość oczywiste skojarzenia z realnie istniejącą posiadłością – Rydlówką, gdzie odbyło się wspomniane wesele Rydla z jego wybranką.

Wspomniana w opisie Bronowitz oxenfurcka bohema preferująca przebywanie w sezonie letnim na terenie wsi może odwoływać się do zjawiska chłopomanii, występującego w okresie młodopolskim nurcie charakteryzującym się fascynacją folklorem i postulującym powrót do natury i prostoty (Ratuszna, 2009).

Wesele w *Sercach z kamienia* nawiązuje do literatury również na poziomie dialogowym i narracyjnym. Jedną z weselnych zabaw okazuje się wyławianie ze stawu bucika wybranki. Witold w ciele Geralta przysłuchuje się rozmowie kobiety i mężczyzny, uczestników zabawy. Napotkany właśnie przez gracza mężczyzna nie jest w stanie odszukać buta swojej partnerki, tłumacząc się mulistym dnem wodnego zbiornika. Kobieta konkluduje: „Miałeś wyłowić mojego buta. Jak mam teraz tańczyć w jednym buciku? Trza mieć buty na weselu!” (CD Projekt RED, 2015), po czym odchodzi. Widoczne podobieństwa ponownie realizują się w stosunku do *Wesela*, gdzie Panna Młoda na sugestię Pana Młodego, by zdjęła niewygodne buty, odpowiada z oburzeniem „Trza być w butach na weselu” (Wyspiański, 2005).

Ponadto Witold, bawiący się na weselu w ciele Geralta i poszukujący polycacka ognia, wypowiada zdanie: „Ja pobruszę, a ty poczywaj” (CD Projekt RED, 2015) – co jest pierwszym i najstarszym zdaniem zapisanym w języku polskim (Bednarczuk, 2007).

### Pozostałe konotacje literackie

Jak stwierdza Janusz Gajda, dokumenty językowe są podstawowym nośnikiem, który utrwała i przekazuje wszelkie osiągnięcia ludzkich myśli oraz wydarzenia historyczne (2002). Gra wideo powinna być jednak rozpatrywana na znacznie bardziej zróżnicowanej liczbie poziomów, o których wspomina w swoich badaniach Jan Stasiński, wymieniając kategorię interpretacji na osi autor – odbiorca, granica świata tekstu i życia oraz stosunek podmiotu do przedmiotu. Analizuje on zjawisko rozmywania się sytuacji nadawczo-odbiorczej w kontekście gier komputerowych (2005). Wskazuje to na ścisłą współzależność wielokierunkowych kontekstów interpretacyjnych z komunikacyjną rolą gier wideo.

Jako pozostałe konotacje literackie w *Sercach z kamienia*, pojawiające się incydentalnie i będące *stricte Easter eggami*, można wymienić przede wszystkim postać Klucznika – potwora stojącego na straży posiadłości

von Everec i będącego nawiązaniem do Gerwazego Rębajły pojawiającego się w *Panu Tadeuszu*. Należy podkreślić, że bronią Gerwazego był ogromny rapier, który mężczyzna nazywał Scyzorykiem. W *Sercach z kamienia* Klucznik walczy za pomocą ogromnej łopaty, co stanowi łącznik z przypisaną mu przez Olgierda rolą – ma strzec Iris i być jej posłusznym, lecz gdy ta zabroniła mu zbliżyć się do niej z powodu lęku, który w niej wzbudzał, nie był w stanie pochować zmarłej żony von Evereca.

Wskazówkę nawiązującą do *Easter eggów* stanowi wpis w *Bestiariuszu*<sup>6</sup> traktujący o potworze – dziku autorstwa Jeanne z Brzechwowa, co odnosi się do Jana Brzechwy, autora m.in. wielu wierszyków dla dzieci, w tym utworu *Dzik* (Brzechwa, 2009), którego dosłowna treść zostaje przytoczona w grze. Ponownie wykazuje się nawiązania do *Trylogii*<sup>7</sup> i liryki polsko-łacińskiej<sup>8</sup>.

Także nazwy niektórych misji, które może wykonać gracz, wykazują powiązania z literaturą. *Miłe złego początki...*, misja stanowiąca rozpoczęcie głównego zadania fabularnego, nawiązuje tytułem do pierwszego wersu utworu *Woły krynobrne* (Krasicki, 1976). Jednocześnie gracz doświadcza konotacji literackich poprzez nawiązania do tekstów modlitw<sup>9</sup> lub popularnych przysłów<sup>10</sup>.

6 Patrz hasło „Dzik” w *Bestiariuszu* w: *Wiedźmin 3: Serca z kamienia*, CD Projekt RED, 2015:

„Dzik jest dziki, dzik jest zły,  
dzik ma bardzo ostre kły.

Kto spotyka w lesie dzika,  
ten na drzewo szybko zmyka.

Jeanne z Brzechwowa, poeta”.

7 „Jam to, nie chwając się, sprawił” – Witold (jako Geralt) po odnalezieniu polykacza ognia (aluzja do rozmowy Pana Wołodjowskiego z Oleńką Billewiczówną po pojedynku Michała z Kmicicem bądź wypowiedzi Zagłoby w *Potopie*); członek bandy Olgierda, parafrazując Onufrego Zagłobę: „Trzech rzeczy potrzebuje moja dusza: jeść dobrze, pić dobrze i wyspać się” (oryginał: „Trzech rzeczy potrzebuje moja odwaga, a to: jeść dobrze, pić dobrze i wyspać się”, Sienkiewicz, 1997a).

8 Przed Domem Aukcyjnym Borsodych gracz ma możliwość przeprowadzenia rozmowy z jednym z redańskich strażników w dość dominujący sposób, co powoduje, że uniesiony patriotyzmem żołnierz zaczyna śpiewać „Gaude Mater Redania”, a to stanowi oczywiście nawiązanie do „Gaude Mater Polonia”, polskiego hymnu powstałego w okresie średniowiecza.

9 Zadanie „Od miecza, głodu i zdrady”, stanowiące krótkie poszukiwania – nawiązanie do polskiego rozwinięcia hymnu *Trisagon*, które jako suplikacja jest śpiewane podczas wielu uroczystości kościelnych:

„Od powietrza, głodu, ognia i wojny

Wybaw nas, Panie!” (*Katechizm religii katolickiej*, 1951).

10 Zadanie *Żyli długo i szczęśliwie* – nawiązanie do popularnego zakończenia baśni; *Kto sieje wiatr...* – ostateczne rozwiązanie wątku fabularnego stanowi nawiązanie do powszechnego przysłowia *Kto sieje wiatr, ten zbiera burzę*, mającego swój źródłosłów w Starym Testamencie (*Biblia Tysiąclecia*, 2003).

## Wnioski

Jako rezultat analiz przedstawionych w niniejszym artykule można stwierdzić, że wieloaspektowość jest jednym z wyróżników gry *Wiedźmin 3* i rozszerzenia *Serca z kamienia*. Charakteryzuje się ono wyjątkowym nasyceniem inspiracjami pochodzącymi z dostępnej wiedzy kulturowej, w dużej mierze odnoszącej się także do polskiego dziedzictwa kulturowego. Nawiązania literackie spełniające funkcję komunikacyjną realizują się na płaszczyźnie fabularnej, narracyjnej i graficznej.

Uwzględniając nieustający rozwój struktur kulturowych pozostających pod ustawicznym wpływem modyfikujących się wzajemnie i formułujących na nowo zmiennych elementów i rzeczywistości, należy stwierdzić, że gry wideo tworzą rzeczywistość hybrydalną. Medialne doświadczenie zapewniane odbiorcy przez gry nie pozostaje jednak w całości fikcyjne – jak nadmienią Sylwia Jaskuła i Leszek Korporowicz, przestrzeń pomiędzy wymiarem realnym a wirtualnym staje się nowym rodzajem rzeczywistości, który dodatkowo wywiera niezwykle silny wpływ na wiele obszarów realnego życia (2014).

Konkludując, stwierdza się, że literackie nawiązania w grach wideo są jednym z elementów, które kreują przestrzeń komunikacyjną pomiędzy graczem a światem gry, jak również jego twórcami. Wspomina o tym także Bomba, twierdząc, że w odniesieniu do medium gier pojawiają się również nowe formy komunikacji (2016). Ponadto siatka paratekstualnych rozszerzeń powoduje wzrost satysfakcji płynącej z rozgrywki. Komunikacja zachodzi też na poziomie transmedialności, zarówno w obrębie marki *Wiedźmin*, jak i polskiego oraz globalnego wymiaru interakcji z rozgrywką, zaś gry wideo stają się wciąż redefiniowanym językiem komunikacji z odbiorcą poprzez poruszanie tematyki problemów od dawna towarzyszących człowiekowi.

Należy jednakże postawić pytanie, w jakim stopniu literackie nawiązania w grach wideo stanowią więź komunikacyjną z przedstawicielami poszczególnych pokoleń odbiorców gier, lecz stanowi to temat na oddzielny artykuł naukowy.

Wnioskując, dyskurs pomiędzy grami wideo a literaturą odznacza się wzajemnymi powiązaniem oraz koniecznością odwoływania się przez gracza do kontekstu pozagrowego, a intertekstualność gier wideo wiąże się ze znajomością kontekstu kulturowego i generuje nowe obszary interpretacyjne. Poprzez odwołania literackie w grach wideo inicjowany jest proces burzenia tzw. czwartej ściany i synkretyzacja świata wirtualnego z realnym, zaś kształtowanie się kolejnych przestrzeni do eksploatacji stwarza dalsze możliwości transpozycji.

BIBLIOGRAFIA

Źródła

- Brzechwa, J. (2009). *Brzechwa dzieciom*. Warszawa: Wydawnictwo KAMA.
- Biblia Tysiąclecia*. (2003). Poznań: Wydawnictwo Pallotinum.
- Księga tysiąca i jednej nocy: wybór*. (1996). Warszawa: PIW.
- Mickiewicz, A. (1984). *Pan Tadeusz, czyli Ostatni zajazd na Litwie. Historia szlachecka z r. 1811 i 1812 we dwunastu księgach wierszem*. Warszawa: Czytelnik.
- Mickiewicz, A. (1999). *Pani Twardowską i inne bajki*. Wrocław: Siedmioróg.
- Orzeszkowa, E. (2009). *Nad Niemnem*. Kraków: GREG.
- Sienkiewicz, H. (1997a). *Ogniem i mieczem*. Warszawa: PIW.
- Sienkiewicz, H. (1997b). *Pan Wołodyjowski*. Warszawa: PIW.
- Sienkiewicz, H. (1997c). *Potop*. Warszawa: PIW.
- Wyspiański, S. (2005). *Wesele*. Kraków: Zielona Sowa.

Opracowania

- Baldwin, E., Longhurst, B., McCracken, S., Ogborn, M. i Smith, G. (2007). *Wstęp do kulturoznawstwa*. Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Bednarczuk, L. (2007). Najstarsze polskie słowa. Słownik chronologiczny języka polskiego do końca XIII w. W: R. Laskowski i R. Mazurkiewicz (red.), *Amoenitates vel lepores philologiae*. Kraków: Lexis, 17–29.
- Bomba, R. (2016). *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Canclini, N.G. (1995). *Hybrid Cultures. Strategies for Entering and Leaving Modernity*. Minneapolis–London: University of Minnesota Press.
- Dziwisz, M. (2020). *Kreowanie rzeczywistości fantastycznej w oryginale i przekładzie literatury fantasy*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie.
- Eliade, M. (1966). *Traktat o historii religii*. Warszawa: Książka i Wiedza.
- Fiske, J. (2010). *Zrozumieć kulturę popularną*, przeł. K. Sawicka. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Forstner, D. (1990). *Świat symboliki chrześcijańskiej*. Warszawa: Instytut Wydawniczy „Pax”.
- Gajda, J. (2002). *Antropologia kulturowa. Cz. 1, Wprowadzenie do wiedzy o kulturze*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Górczyk, W.J. (2018). *Jan Dobrogost Krasiński i jego związek z „Lustrem Twardowskiego”*. Opinogóra: Magazyn Informacyjny Muzeum Romantyzmu w Opinogórze – Muzealne Rozmaitości.
- Jaskuła, S. i Korporowicz, L. (2014). Kultury narodowe w procesie wirtualizacji. *Politeja*, nr 11(31), 7–29. DOI: 10.12797/Politeja.11.2014.31\_1.02.

- Kaczor, K. (2017). Polskie czytanie fantasy. *Jednak Książki. Gdańskie Czasopismo Humanistyczne*, nr 8, 97–116.
- Katechizm religii katolickiej*. (1951). Warszawa: Instytut Wydawniczy PAX.
- Kobieliński, S. (2014). *Florarium christianum*. Tyniec: Wyd. Benedyktynów.
- Kopaliński, W. (1990). *Słownik symboli*. Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Kubiński, P. (2019). Dyskurs filozoficzny w grach wideo. Wybrane konteksty w grach Wiedźmin 3: Dziki Gon, The Stanley Parable oraz The Talos Principle. W: M. Kłosiński i K.M. Maj (red.), *Perspektywy ponowoczesności. Tom 8: Dyskursy gier wideo*. Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, 277–301.
- Kubiński, P. (2016). *Gry wideo. Zarys poetyki*. Kraków: Universitas.
- Majkowski, T.Z. (2019). *Język gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Masłowska, E. (2014). Narracyjność symbolu. Ludowe narracje budowane na bazie lunarnej symboliki przejścia. *Narracyjność języka i kultury. Czerwona seria Instytutu Filologii Polskiej UMCS*, nr 32, 240–249.
- Marczewska, M. (1999). Wierzba – drzewo diabelskie (z rozważań nad ludowym językowym obrazem drzewa). *Kieleckie Studia Filologiczne*, T. 13, 65–79.
- Pełka, L.J. (1987). *Polska demonologia ludowa*. Warszawa: Iskry.
- Prósiniowski, P. i Krzywdziński, P. (2018). *Cyfrowa miłość: romanse w grach wideo*. Kraków: Wydawnictwo Libron.
- Ratuszna, H. (2009). Boginki, ludowe demony kobiece i ich dzieci. Kilka uwag o młodopolskiej fascynacji folklorem. W: I. Rzepnikowska (red.), *Inspiracje ludowe w literaturach słowiańskich XI–XXI wieku*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 77–98.
- Rożek, M. (1993). *Diabeł w kulturze polskiej*. Warszawa–Kraków: PWN.
- Sтарыкоў-Каспрыцкі, S.J. (red.). (1935). *Polska encyklopedia szlachecka*. T. II. Warszawa: Instytut Kultury Historycznej.
- Stasiński, J. (2005). *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*. Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP we Wrocławiu.
- Trocha, B. (2009). *Degradacja mitu w literaturze fantasy*. Zielona Góra: Uniwersytet Zielonogórski.
- Żmuda, M. (2021). *Zgrywanie literatury: intermedialne związki gier cyfrowych z literackością*. Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego.

## Netografia

- Chuck (2004). *Easter egg*. Pozyskano z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=easter%20egg> (dostęp: 19.01.2023).

## Źródła gier wideo

- Wiedźmin 3: Serca z kamienia*, CD Projekt Red, Polska 2015.

**Joanna Nakonieczna** – doktorantka nauk o kulturze i religii w szkole doktorskiej nauk humanistycznych na UMCS w Lublinie. Autorka artykułów naukowych, m.in. *Walter White – dobry, zły i niebezpieczny. Tajemnica jako element kreacji (anty)bohatera w serialu Breaking Bad (2022)*. Zainteresowania naukowe obejmują antropologię, literaturę *fantasy*, teorię monomitu, ludologię, kulturę średniowiecza, relacje między kulturą popularną a mediewalizmem, transpozycje i trawestacje.