UNIWERSYTET
Andrzeja Frycza Modrzewskiego
w Krakowie

KONWERSATORIUM 2

Mechanizm opowiadania historii.
Struktura narracyjna według Rolanda Barthesa

PROJEKTOWANIE FABUŁY

mgr inż. Klaudia Curyło

Kraków 2025

STRUKTURA NARRACYJNA

POZIOMY STRUKTURY TEKSTU (HJELMSLEV, GREIMAS)

- **Poziom manifestacji** – to najbardziej „namacalna” warstwa, czyli konkretne znaki, w których tekst się realizuje (słowa, obrazy, dialogi, symbole w grze). To to, co odbiorca faktycznie widzi/słyszy.
- **Poziom powierzchniowy** – tutaj analizuje się fabułę, tematykę i bohaterów. Chodzi o to, *co* opowieść przedstawia: zdarzenia, postaci, konflikty.
- **Poziom struktur głębokich** – to logika rządząca opowieścią. Greimas wprowadził tu koncepcję **aktantów** (np. bohater, przeciwnik, obiekt pożądania, pomocnik). To abstrakcyjny szkielet, który pozwala zrozumieć, że różne historie (np. baśń i gra RPG) mogą mieć tę samą strukturę funkcji.
- **Poziom bardzo głęboki** – najbardziej abstrakcyjna warstwa: uniwersalna gramatyka narracji, czyli to, co sprawia, że każdy tekst da się opowiedzieć i uporządkować zgodnie z regułami ludzkiej komunikacji.

STRUKTURA NARRACYJNA

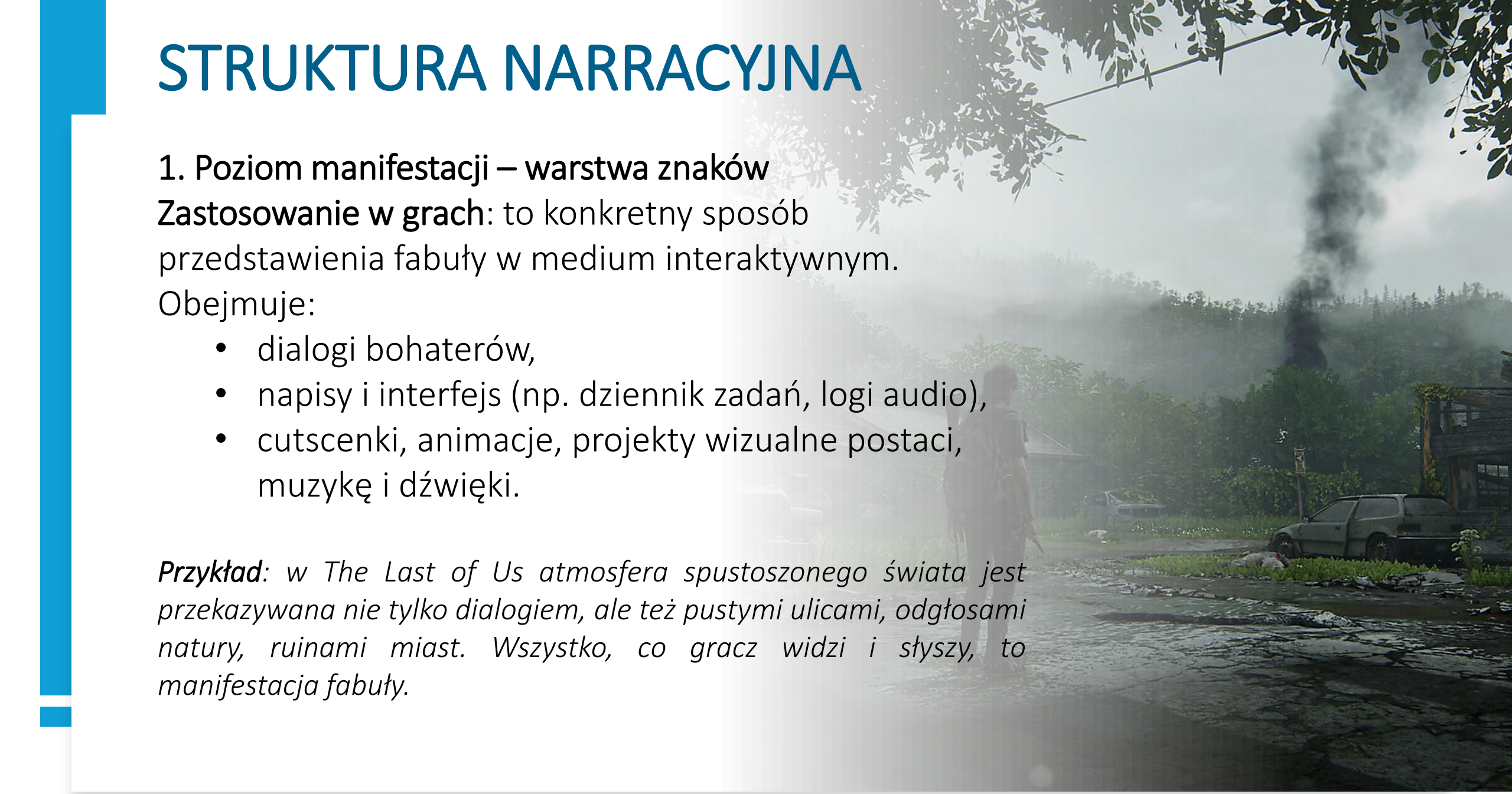
1. Poziom manifestacji – warstwa znaków

Zastosowanie w grach: to konkretny sposób przedstawienia fabuły w medium interaktywnym.

Obejmuje:

- dialogi bohaterów,
- napisy i interfejs (np. dziennik zadań, logi audio),
- cutscenki, animacje, projekty wizualne postaci, muzykę i dźwięki.

***Przykład**: w The Last of Us atmosfera spustoszonego świata jest przekazywana nie tylko dialogiem, ale też pustymi ulicami, odgłosami natury, ruinami miast. Wszystko, co gracz widzi i słyszy, to manifestacja fabuły.*



STRUKTURA NARRACYJNA

2. Poziom powierzchniowy (fabularny, tematyczny, aktorialny) – świat zdarzeń i postaci

Zastosowanie w grach: tu projektant fabuły decyduje o:

- głównym wątku (np. misja ratunku, zemsty, przetrwania),
- tematach (np. wolność kontra kontrola, człowieczeństwo w obliczu technologii),
- zestawie bohaterów i ich ról (protagonista, antagonista, mentor, towarzysze).

***Przykład**: w Wiedźminie 3 gracz dostaje historię o poszukiwaniu Ciri, ale w powierzchniowej warstwie istnieje też mnogość questów pobocznych, które rozwijają temat moralnych wyborów i natury człowieczeństwa.*



STRUKTURA NARRACYJNA

3. Poziom struktur głębokich – logika ról i funkcji

Zastosowanie w grach: Greimasowskie **aktanty** (podmiot, obiekt, pomocnik, przeciwnik, nadawca, odbiorca) stają się narzędziem do budowy spójnych historii.

- Podmiot = gracz/bohater (np. Geralt, Shepard).
- Obiekt = cel podróży (np. odnalezienie Ciri, ocalenie galaktyki).
- Przeciwnik = siła, która utrudnia (np. Dziki Gon, Reapers).
- Pomocnicy = towarzysze, NPC, zdobywane zdolności.

***Przykład**: w Mass Effect układ aktantów jest czytelny – Shepard (podmiot) stara się uratować ludzkość (obiekt), mając wsparcie załogi (pomocnicy) i zmagając się z Żniwiarzami (przeciwnicy).*

STRUKTURA NARRACYJNA

4. Poziom bardzo głęboki – uniwersalna gramatyka narracji

Zastosowanie w grach: to reguły, które pozwalają fabule funkcjonować jako opowieść rozpoznawalna kulturowo. To mityczne archetypy, uniwersalne schematy i mechanizmy narracyjne

- zapewnia graczowi natychmiastowe zrozumienie stawki i sensu opowieści,
- łączy indywidualną historię bohaterów z ponadczasowymi mitami,
- pozwala twórcom zakotwiczyć fabułę w tradycji kulturowej, nawet gdy świat jest fikcyjny.

STRUKTURA NARRACYJNA

Podróż bohatera (Campbell, Vogler)

Geralt wyrusza w poszukiwanie Ciri (*Wiedźmin 3: Dziki Gon*). Kolejne etapy jego drogi, wezwanie do przygody, próg inicjacji, próby i mentorzy, kulminacja w starciu z Dzikim Gonem odpowiadają uniwersalnemu schematowi **monomitu**.

Struktura konfliktu (dobro–zło, chaos–porządek)

Cała saga osadzona jest w konflikcie, w którym nie istnieje czysta dychotomia dobra i zła, lecz gracz odczuwa działanie sił chaosu (Nilfgaard, Dziki Gon) i porządku (obrona królestw Północy, więzi rodzinne). To odwrócenie klasycznego schematu podkreśla dojrzałość narracji.

Archetypy

- *Wybraniec*: Ciri jako dziecko Starszej Krwi, którego los determinuje przyszłość światów.
- *Mentor*: Vesemir, prowadzący młodych wiedźminów i wspierający Geralta.
- *Cień*: Eredin, przywódca Dzikiego Gonu, ucieleśniający nieuchronne zagrożenie.
- *Trickster*: Jaskier, którego humor i nielinearność działań destabilizuje powagę fabuły, jednocześnie dodając jej ludzkiego wymiaru.

Role narracyjne wg Władimira Proppa

W pracy *Morphology of the Folktale* (1928, ang. tłum. 1958) Propp przeanalizował 100 rosyjskich bajek magicznych i wyróżnił **31 funkcji narracyjnych** oraz **7 stałych ról postaci**.

1. **Bohater (Hero)** – postać podejmująca wyprawę, której celem jest pokonanie przeszkód i zdobycie dobra (np. nagrody, osoby, wiedzy).
2. **Antagonista (Villain)** – siła przeciwna bohaterowi, która wprowadza konflikt (smok, czarownik, wróg).
3. **Darczyńca (Donor)** – postać (lub obiekt), która dostarcza bohaterowi narzędzi, wiedzy lub magicznych przedmiotów.
4. **Pomocnik (Helper)** – wspiera bohatera w osiągnięciu celu, często lojalny towarzysz.
5. **Księżniczka i jej ojciec (Princess and her father)** – obiekt poszukiwań (nagroda) oraz instancja, która sankcjonuje zwycięstwo bohatera.
6. **Nadawca (Dispatcher)** – postać inicjująca wyprawę (zleca misję, prosi o pomoc).
7. **Fałszywy bohater (False Hero)** – rywalizuje z prawdziwym bohaterem, przywłaszcza sobie jego czyny lub nagrodę.

Funkcje narracyjne wg Władimira Proppa

1. **Oddalenie** – ktoś opuszcza dom, co destabilizuje równowagę (np. rodzice bohatera wyjeżdżają).
2. **Zakaz** – bohater otrzymuje zakaz (np. nie wolno mu wchodzić do lasu).
3. **Naruszenie zakazu** – zakaz zostaje złamany.
4. **Zwiadowanie** – antagonista próbuje zdobyć informacje o bohaterze lub jego otoczeniu.
5. **Przekazanie informacji** – antagonista otrzymuje wiedzę o ofierze.
6. **Podstęp** – antagonista próbuje oszukać ofiarę.
7. **Współdziałanie** – ofiara daje się zwieść i nieświadomie pomaga przeciwnikowi.
8. **Szkodzenie lub brak** – pojawia się nieszczęście, brak lub strata, które uruchamiają fabułę.
9. **Pośrednictwo** – wiadomość o nieszczęściu/braku dociera do bohatera.
10. **Początek przeciwdziałania** – bohater postanawia działać.

Funkcje narracyjne wg Władimira Proppa

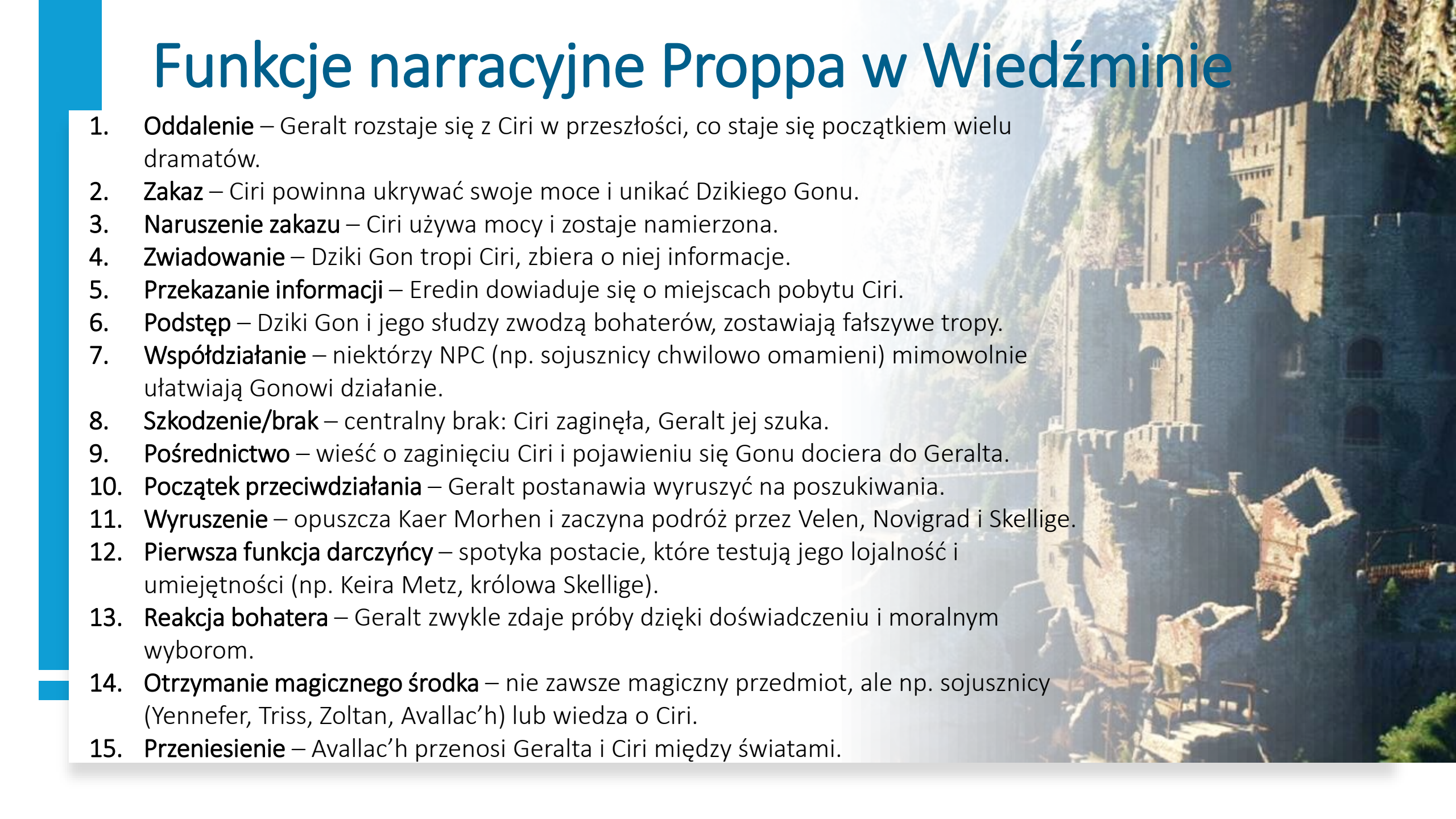
11. **Wyruszenie** – bohater opuszcza dom i rozpoczyna przygodę.
12. **Pierwsza funkcja darczyńcy** – bohater spotyka pomocnika lub darczyńcę, który wystawia go na próbę.
13. **Reakcja bohatera** – bohater przechodzi próbę i wykazuje się cechami.
14. **Otrzymanie magicznego środka** – bohater otrzymuje pomoc (miecz, zaklęcie, sprzymierzeńca).
15. **Przeniesienie** – bohater zostaje przeniesiony do miejsca poszukiwań (np. zaczarowane królestwo).
16. **Walka** – bohater konfrontuje się z antagonistą.
17. **Oznaczenie** – bohater zostaje naznaczony (blizna, znak rozpoznawczy).
18. **Zwycięstwo** – antagonista zostaje pokonany.
19. **Likwidacja braku/nieszczęścia** – problem zostaje rozwiązany, przywrócony porządek.
20. **Powrót** – bohater wraca do domu.

Funkcje narracyjne wg Władimira Proppa

21. **Pościg** – antagonista próbuje zemścić się lub przeszkodzić.
22. **Ratunek** – bohater unika pościgu.
23. **Nierozpoznane przybycie** – bohater powraca do domu incognito lub niezauważony.
24. **Bezpodstawne roszczenia** – fałszywy bohater próbuje przypisać sobie zasługi.
25. **Trudne zadanie** – bohater zostaje wystawiony na dodatkową próbę.
26. **Wykonanie zadania** – zadanie zostaje rozwiązane.
27. **Rozpoznanie bohatera** – prawdziwy bohater zostaje zdemaskowany lub rozpoznany.
28. **Demaskacja fałszywego bohatera** – oszust zostaje ujawniony.
29. **Przemiana** – bohater otrzymuje nową postać, status, godność.
30. **Ukaranie** – antagonista zostaje ukarany.
31. **Ślub / nagroda** – bohater otrzymuje nagrodę (rękę księżniczki, tron, bogactwo).

Funkcje narracyjne Proppa w Wiedźminie

1. **Oddalenie** – Geralt rozstaje się z Ciri w przeszłości, co staje się początkiem wielu dramatów.
2. **Zakaz** – Ciri powinna ukrywać swoje moce i unikać Dzikiego Gonu.
3. **Naruszenie zakazu** – Ciri używa mocy i zostaje namierzona.
4. **Zwiadowanie** – Dziki Gon tropi Ciri, zbiera o niej informacje.
5. **Przekazanie informacji** – Eredin dowiaduje się o miejscach pobytu Ciri.
6. **Podstęp** – Dziki Gon i jego słudzy zwodzą bohaterów, zostawiają fałszywe tropy.
7. **Współdziałanie** – niektórzy NPC (np. sojusznicy chwilowo omamieni) mimowolnie ułatwiają Gonowi działanie.
8. **Szkodzenie/brak** – centralny brak: Ciri zaginęła, Geralt jej szuka.
9. **Pośrednictwo** – wieść o zaginięciu Ciri i pojawieniu się Gonu dociera do Geralta.
10. **Początek przeciwdziałania** – Geralt postanawia wyruszyć na poszukiwania.
11. **Wyruszenie** – opuszcza Kaer Morhen i zaczyna podróż przez Velen, Novigrad i Skellige.
12. **Pierwsza funkcja darczyńcy** – spotyka postacie, które testują jego lojalność i umiejętności (np. Keira Metz, królowa Skellige).
13. **Reakcja bohatera** – Geralt zwykle zdaje próby dzięki doświadczeniu i moralnym wyborom.
14. **Otrzymanie magicznego środka** – nie zawsze magiczny przedmiot, ale np. sojusznicy (Yennefer, Triss, Zoltan, Avallac’h) lub wiedza o Ciri.
15. **Przeniesienie** – Avallac’h przenosi Geralta i Ciri między światami.



Funkcje narracyjne Proppa w Wiedźminie

16. **Walka** – konfrontacje z Gonem i potworami (np. Caranthir, Imlerith).
17. **Oznaczenie** – Geralt bywa naznaczony bliznami i reputacją, która go wyróżnia.
18. **Zwycięstwo** – Gon zostaje pokonany (śmierć Eredina).
19. **Likwidacja braku** – Ciri zostaje odnaleziona.
20. **Powrót** – Geralt i Ciri powracają po finałowej walce.
21. **Pościg** – Gon poluje na Ciri przez całą grę, zwłaszcza w sekwencjach retrospektywnych.
22. **Ratunek** – Geralt ratuje Ciri i sojuszników w Kaer Morhen.
23. **Nierozpoznane przybycie** – Ciri powraca, ale w niektórych wątkach wciąż musi ukrywać swoją tożsamość.
24. **Bezpodstawne roszczenia** – inni (np. Radovid, Nilfgaard) roszczą sobie prawo do decydowania o losie Ciri.
25. **Trudne zadanie** – zadania od Avallac'ha (np. przygotowania do ostatecznej bitwy).
26. **Wykonanie zadania** – Geralt i Ciri wykonują przygotowania i stawiają czoło Gonowi.
27. **Rozpoznanie bohatera** – Geralt zostaje doceniony przez sojuszników; Ciri rozpoznana jako „wybrana".
28. **Demaskacja fałszywego bohatera** – ujawnienie zdrady (np. niektórych radnych Novigradu).
29. **Przemiana** – Ciri zyskuje pełną kontrolę nad mocami, Geralt przechodzi wewnętrzną przemianę.
30. **Ukaranie** – Gon i inni antagoniści giną lub tracą władzę.
31. **Ślub/nagroda** – zakończenie zależne od wyborów: Ciri zostaje cesarzową, wiedźminką lub „umiera" (tragiczny wariant). Geralt dostaje ukochaną (Yennefer/Triss) lub pozostaje samotny.

Barthes (1968): trzy poziomy opisu narracji

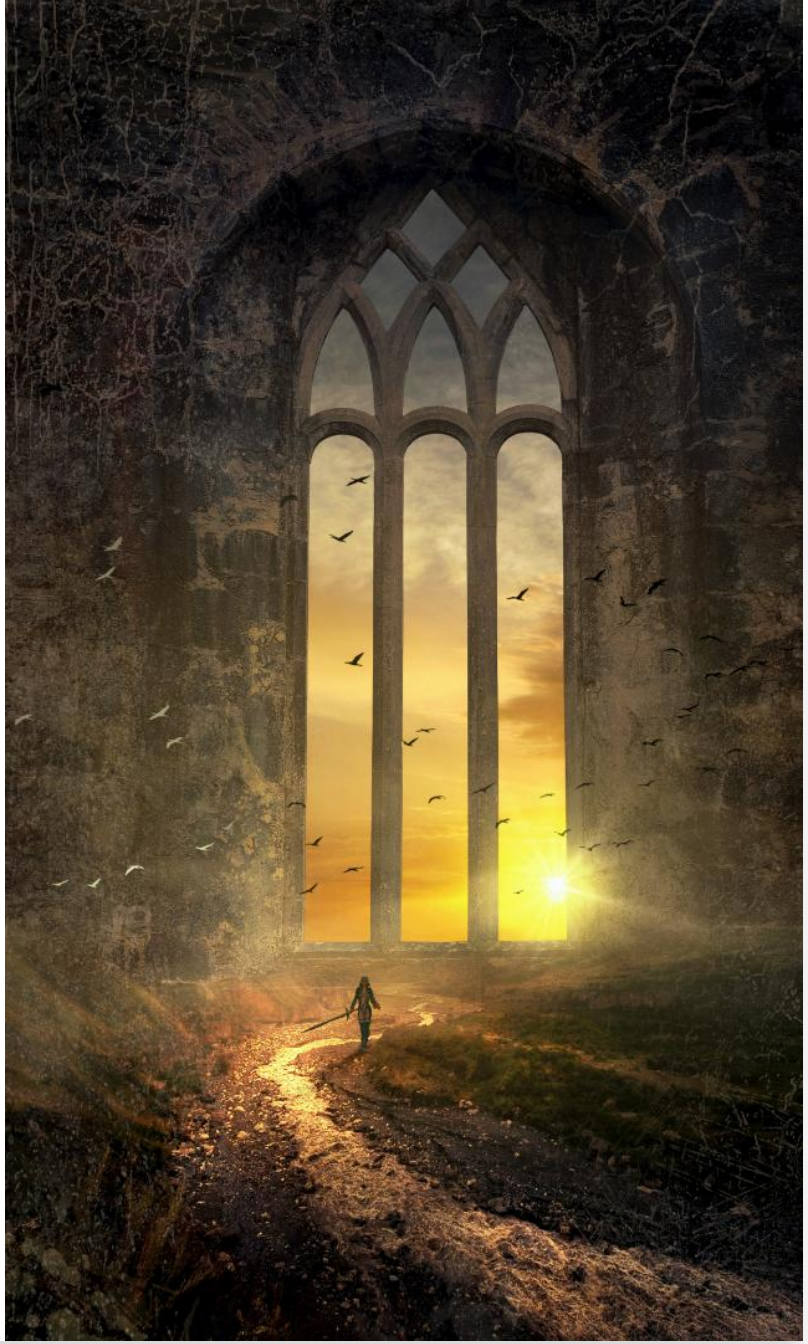
- **Poziom funkcji** – jednostki narracyjne (inspirowane przez Proppa i Bremonda). Np. jeśli bohater kupuje rewolwer, to ma to znaczenie tylko dlatego, że w przyszłości może go użyć. Funkcja to zawsze element, który popycha narrację naprzód.
- **Poziom działań** – tu patrzymy na postaci jako na **aktantów** (Greimas), czyli role w strukturze narracyjnej (np. bohater, wróg, pomocnik, obiekt dążenia). Ważne jest nie to, *kim* jest postać, ale *jaką pełni funkcję w strukturze*.
- **Poziom narracji** – związany z tym, *jak* opowieść zostaje opowiedziana. Tutaj mieści się „kod narracyjny”, czyli język, styl i sposób wypowiedzi (Todorov).

Barthes podkreślał, że te poziomy są **progresywnie zintegrowane** czyli funkcja ma sens tylko, jeśli jest częścią działania aktanta, działanie nabiera sensu dopiero, gdy zostaje opowiedziane.

POZIOM DZIAŁAŃ

Poziom działań, według Rolanda Barthesa (*S/Z*, 1970), odnosi się do **konkretnych czynności podejmowanych przez postacie w narracji**, które mają znaczenie funkcjonalne w ramach opowieści. Na tym poziomie analizuje się **relacje między aktantami** oraz to, jakie działania popychają historię naprzód lub wywołują konsekwencje. Barthes łączy ten poziom z koncepcją **aktantów Greimasa**, w której każda postać pełni określoną funkcję wobec celu i przeszkód w narracji.

Poziom działań pokazuje, „co postacie robią” i w jaki sposób te działania tworzą sens fabularny, niezależnie od stylu narracyjnego czy szczegółów świata przedstawionego.



POZIOM DZIAŁAŃ

Znaczenie w projektowaniu gier komputerowych

W kontekście gier poziom działań jest kluczowy, ponieważ **interakcja gracza z postaciami i światem** jest równocześnie akcją fabularną. Na tym poziomie projektanci mogą określić:

- **Działania głównego bohatera** – wybory, zadania, walki.
- **Działania NPC** – wsparcie, przeciwdziałanie lub inicjowanie konfliktów.
- **Sekwencje przyczynowo-skutkowe** – każda akcja bohatera ma konsekwencje w świecie gry, wpływając na rozwój fabuły i stan świata.



Wiedźmin 3

- ***Działanie gracza:*** *Geralt wybiera między ratowaniem wioski a realizacją osobistego kontraktu. Konsekwencja: wpływa na relacje z mieszkańcami, wątek Yennefer lub Triss i zakończenie zadania.*
- ***Działanie NPC:*** *Vesemir prowadzi Ciri przez trening, przygotowując ją do samodzielnych decyzji w przyszłości.*

POZIOM NARRACJI

Poziom narracji, według Rolanda Barthesa (*S/Z*, 1970), odnosi się do **sposobu opowiadania historii**, czyli do **„wypowiedzi”**, która nadaje sens działaniom, funkcjom i aktantom w tekście. Jest to poziom, na którym **opowieść zostaje przekazana odbiorcy w określonej formie**, a nie tylko „co się dzieje” lub „kto co robi”. Poziom narracji integruje wcześniejsze poziomy (funkcje, działania, struktury głębokie), zapewniając spójność i interpretowalność fabuły.

Poziom narracji odpowiada na pytania: **jak historia jest opowiedziana**, **w jakim tonie**, **z jakiej perspektywy**, i **jak gracz/odbiorca ją odbiera**.



POZIOM NARRACJI

W grach komputerowych poziom narracji jest kluczowy, ponieważ **gracz nie tylko obserwuje fabułę, ale wchodzi w interakcję z nią**. Projektowanie tego poziomu obejmuje:

- **Perspektywę narratora** – pierwszy gracz, trzecia osoba, narrator wszechwiedzący lub ograniczony.
- **Styl opowieści** – liniowy vs. nieliniowy, dramatyczny vs. humorystyczny, realistyczny vs. fantastyczny.
- **Integrację działań i funkcji** – każda akcja gracza (poziom działań) i każda funkcja narracyjna powinna być spójnie opowiedziana w kontekście świata gry.
- **Odbiór emocjonalny i immersję** – decyzje narracyjne wpływają na to, jak gracz rozumie świat, postacie i konsekwencje własnych działań.

POZIOM NARRACJI

Wiedźmin 3

- **Perspektywa narracyjna:** trzecia osoba z dialogami i komentarzem narratora w cutscenkach.
- **Styl opowieści:** dramat heroiczny, mocne kontrasty moralne, filozoficzne refleksje nad wyborem.
- **Integracja działań i funkcji:** decyzje Geralt w głównych questach mają konsekwencje dla zakończenia gry, narracja podkreśla moralny wymiar każdego wyboru.
- **Odbiór:** gracz rozumie motywacje postaci, a historia jest odbierana jako spójna i znacząca, nawet przy dużej liczbie wątków pobocznych.



FUNKCJE NARRACYJNE

W projektowaniu fabuły gier komputerowych niezwykle istotne jest zachowanie spójności logicznej pomiędzy funkcjami narracyjnymi a strukturą aktantów. W ujęciu strukturalistycznym, zaproponowanym m.in. przez Rolanda Barthes'a (1968) oraz Algirdasa J. Greimasa (1966), fabuła rozumiana jest jako system powiązań, w którym każda jednostka narracyjna (funkcja) pełni określoną rolę w relacji do aktantów, czyli podstawowych kategorii podmiotów uczestniczących w opowieści.



FUNKCJE NARRACYJNE

1. FUNKCJE DYSTRYBUTYWNE (DISTRIBUTIVE FUNCTIONS)

To funkcje, które **popychają narrację naprzód** i mają charakter czasowo-przyczynowy. Dzielą się na:

Funkcje kardynalne (cardinal functions) – kluczowe punkty zwrotne, które zmieniają przebieg fabuły.

Przykład (gry): wybór Geralta w *Wiedźminie 3*, czy pomóc czarodziejkom czy lojalnie służyć Nilfgaardowi.

Katalizy (catalyses) – zdarzenia poboczne, które spowalniają akcję, ale podtrzymują dynamikę i rytm.

Przykład (gry): drobne zadania poboczne w *Skyrim*, np. dostarczenie listu czy zebranie składników alchemicznych.

FUNKCJE NARRACYJNE

2. FUNKCJE INTEGRACYJNE (INTEGRATIVE FUNCTIONS)

Funkcje, które **nadają głębię i sens**, niekoniecznie rozwijając akcję.

Informacje (indices of information) – uzupełniające szczegóły, np. lore, opisy przedmiotów, tło świata.

Przykład: księgi w *Elder Scrolls V: Skyrim*, które opowiadają historię dawnych królestw.

Indeksy (indices of character/atmosphere) – elementy wskazujące na osobowość bohatera, klimat i symbolikę.

Przykład: zachowanie NPC-ów w *Baldur's Gate 3*, które zdradzają ich moralność lub ukryte zamiary.

FUNKCJE NARRACYJNE

3. FUNKCJE HERMENEUTYCZNE (HERMENEUTIC FUNCTIONS)

Funkcje związane z **tajemnicą, pytaniem i zagadką**.

Enigmy (enigmes) – pytania, na które gracz (lub czytelnik) szuka odpowiedzi.

Przykład: kim naprawdę jest Ciri w *Wiedźminie 3* i jaka jest jej rola w losach świata?

Sznury (delays) – przeszkody w odkryciu prawdy, elementy odraczające odpowiedź.

Przykład: fałszywe tropy w śledztwie detektywistycznym w *L.A. Noire*.

Rozwiązania (replies/solutions) – momenty, gdy zagadka zostaje rozwiązana.

Przykład: odkrycie tożsamości mordercy w *Heavy Rain*.

FUNKCJE NARRACYJNE

4. FUNKCJE PROAIRETYCZNE (PROAIRETIC FUNCTIONS)

Funkcje związane z **ciągiem działań i oczekiwaniem na konsekwencję**.

Sekwencje akcji (action sequences) – zapowiedź i realizacja czynności.

Przykład: jeśli bohater podnosi broń, oczekuje się, że zostanie ona użyta.

Przeciąganie napięcia (suspense) – momenty oczekiwania, które wzmacniają imersję.

Przykład: misje skradankowe w *Dishonored*, gdzie gracz czeka na odpowiedni moment, aby wykonać ruch.

FUNKCJE NARRACYJNE

5. FUNKCJE SYMBOLICZNE (SYMBOLIC FUNCTIONS)

Funkcje, które tworzą **opowieść na poziomie metafor, opozycji i archetypów**.

Antytezy i opozycje (binary oppositions) – dobro/zło, wolność/kontrola, chaos/porządek.

Przykład: konflikt Scoia'tael i ludzi w *Wiedźminie*.

Archetypy i symbole (mythical archetypes) – bohater, mentor, cień, trickster.

Przykład: Yennefer jako archetyp mentora i opiekunki, Ciri jako wybraniec.

FUNKCJE NARRACYJNE

6. FUNKCJE KULTURALNE (CULTURAL FUNCTIONS, REFERENTIAL CODES)

Funkcje, które odwołują się do **wiedzy gracza/odbiorcy spoza tekstu**.
Kody kulturowe (cultural codes) – wymagają znajomości konwencji, realiów, mitologii lub gatunku.

Przykład: odniesienia w *Assassin's Creed* do prawdziwej historii templariuszy i asasynów.

FUNKCJE NARRACYJNE

Dystrybutywne → kardynalne i katalizy.
Integracyjne → informacje i indeksy.
Hermeneutyczne → enigmy, sznury, rozwiązania.
Proairetyczne → sekwencje akcji i suspense.
Symboliczne → opozycje i archetypy.
Kulturalne → odniesienia kulturowe i gatunkowe.

FUNKCJE NARRACYJNE

Dlaczego to ważne w projektowaniu fabuły gier?

- Pozwala **zachować spójność** w opowieści rozproszonej między gameplayem, questami i światem gry.
- Ułatwia projektantom fabuły budowanie historii wielowarstwowej, która jednocześnie działa na poziomie:
  - **grywalnym**, gdzie opowieść materializuje się w postaci zadań, celów i przeszkód,
  - **literackim**, gdzie odnajdują się uniwersalne tematy i archetypy (np. podróż bohatera, konflikt dobra i zła).
- Zapewnia narzędzie do analizy i poprawiania scenariuszy — jeśli np. brakuje jasnego „przeciwnika” (aktant), gra może wydawać się pozbawiona napięcia.

Takie podejście pozwala na projektowanie fabuły, która angażuje zarówno intelektualnie, jak i emocjonalnie. Przykładem może być The Witcher 3: Wild Hunt, w którym struktura questów pobocznych odzwierciedla motywy literackie (moralna niejednoznaczność, odpowiedzialność za konsekwencje wyborów), jednocześnie pozostając integralną częścią rozgrywki.

FUNKCJE NARRACYJNE

1. Konieczność powiązania funkcji z aktantami

Każda funkcja narracyjna powinna zostać przypisana do konkretnego aktanta. Funkcje dystrybutywne, które odpowiadają za postęp akcji (np. podjęcie zadania, zdobycie przedmiotu, konfrontacja z przeciwnikiem), muszą być zawsze zainicjowane bądź skierowane wobec określonego aktanta: bohatera, antagonisty, pomocnika lub obiektu. Podobnie funkcje integracyjne, pełniące rolę uzupełniającą (np. opis świata, charakterystyka postaci, budowanie atmosfery), powinny być powiązane z aktantami jako ich cechy, motywacje czy kontekst działania. Brak tego powiązania skutkuje powstawaniem tzw. „fabularnych ozdobników", które nie wpływają na logikę narracji i obniżają spójność konstrukcji fabularnej.

FUNKCJE NARRACYJNE

2. Ciąg przyczynowo-skutkowy

Spójna fabuła wymaga, aby każda funkcja prowadziła do zmiany w relacjach aktantów. Zdobycie artefaktu przez bohatera (funkcja dystrybutywna) powinno być umotywowane celem fabularnym (np. pokonaniem antagonisty) i wywoływać konsekwencje w dalszych zdarzeniach. Z kolei funkcja integracyjna, taka jak opis zniszczonego świata, nabiera znaczenia dopiero wówczas, gdy powiązana zostanie z działaniami określonego aktanta (np. destrukcyjnej działalności siły antagonistycznej). W ten sposób unika się arbitralności zdarzeń i tworzy fabułę o wyraźnej strukturze przyczynowo-skutkowej.

FUNKCJE NARRACYJNE

3. Diagnoza luk fabularnych

Analiza powiązań pomiędzy funkcjami a aktantami pozwala zidentyfikować potencjalne luki fabularne. Do najczęstszych należą:

- funkcja pozbawiona aktanta (np. „tajemnicze wydarzenie”, którego źródło nie zostało wskazane),
- aktant pozbawiony funkcji (postać istniejąca jedynie w planie wizualnym, lecz niepowiązana z akcją),
- ciąg funkcji, który nie prowadzi do rozwiązania głównego konfliktu fabularnego.

W każdym z tych przypadków konieczna jest redakcja scenariusza w celu przywrócenia spójności narracyjnej.

FUNKCJE NARRACYJNE

4. Pytania kontrolne jako narzędzie weryfikacji

W praktyce projektowej pomocne okazują się pytania kontrolne:

Kto? – Którego aktanta dotyczy dana funkcja?

Dlaczego? – Z jakiej motywacji lub konfliktu wynika to zdarzenie?

Do czego prowadzi? – Jakie konsekwencje fabularne wywołuje dana funkcja?

Brak odpowiedzi na któreś z powyższych pytań wskazuje na lukę logiczną w projekcie fabuły.

FUNKCJE NARRACYJNE

Funkcja narracyjna (opis zdarzenia lub elementu)	**Rodzaj funkcji** (dystrybutywna, integracyjna itd..)	**Powiązany aktant** (Podmiot, Obiekt, Nadawca, Odbiorca, Pomocnik, Przeciwnik)	**Motywacja / sens fabularny**	**Konsekwencje fabularne**

FUNKCJE NARRACYJNE

INSTRUKCJA UŻYCIA TABELI

1. W pierwszej kolumnie wpisz kolejne zdarzenia lub elementy fabuły.
2. Określ, czy dana funkcja jest
   - **dystrybutywna** (popycha akcję naprzód) czy
   - **integracyjna** (buduje tło, charakterystyki, klimat).
3. W kolumnie aktantów przypisz, kto pełni funkcję w strukturze Greimasa (Podmiot, Obiekt, Antagonista, Nadawca, Odbiorca, Pomocnik).
4. Zapisz, **dlaczego** dana funkcja istnieje – jaka motywacja lub sens fabularny się z nią wiąże.
5. Określ **konsekwencję** – co ta funkcja zmienia w dalszej fabule.

FUNKCJE NARRACYJNE



Funkcja narracyjna (zdarzenie)	**Rodzaj funkcji**	**Powiązany aktant**	**Motywacja / sens fabularny**	**Konsekwencje fabularne**
Bohater budzi się w statku nautiloidzie, zarażony pasożytem illithidów	Dystrybutywna	Podmiot (Bohater), Antagonista (Illithidzi)	Punkt wyjścia narracji, osobista stawka	Rozpoczęcie głównej osi fabularnej
Spotkanie z Lae'zel i Astarionem – każdy z towarzyszy ma własną motywację	Integracyjna	Pomocnicy (Towarzysze), Podmiot (Bohater)	Uzasadnienie różnorodnych perspektyw narracyjnych	Rozbudowa drużyny, możliwość wyborów moralnych
Odkrycie, że pasożyt daje moce telepatyczne	Dystrybutywna	Podmiot (Bohater), Obiekt (Pasożyt), Nadawca (Los / Przeznaczenie)	Ambiwalencja między zagrożeniem a mocą	Rozwój mechaniki wyborów moralnych i systemu dialogowego
Dialogi z innymi zarażonymi – alternatywne ścieżki rozwoju fabuły	Integracyjna	Odbiorcy (Inni zarażeni NPC), Podmiot (Bohater)	Rozwój świata gry, budowanie immersji	Zwiększenie głębi narracji, decyzje wpływające na relacje
Kulminacja: starcie z istotami kontrolującymi pasożyty	Dystrybutywna	Przeciwnik (Arcane antagonists, Elder Brain)	Eskalacja konfliktu, wyraźne zagrożenie globalne	Przesunięcie narracji w stronę ostatecznej konfrontacji
Rozwiązanie: gracz wybiera, czy zaakceptuje moc pasożyta, czy ją odrzuci	Dystrybutywna	Podmiot (Bohater), Obiekt (Wolność lub Moc)	Finalny wybór moralny i tożsamościowy	Zamknięcie głównej osi fabularnej, różne zakończenia



ĆWICZENIE

Na podstawie fabuły w serii Harry Potter uzupełnij tabele funkcji narracyjnych.
Wykorzystaj do tego przynajmniej funkcje: **dystrybutywną** i **integracyjną**.

FUNKCJE NARRACYJNE

Zdarzenie / Element fabuły	Funkcja narracyjna	Aktanci (Greimas)	Motywacja / Sens fabularny	Konsekwencja dla fabuły
Harry otrzymuje list z Hogwartu	Dystrybutywna	Podmiot: Harry, Nadawca: Hogwart	Wprowadzenie bohatera w świat magii	Rozpoczyna historię i wprowadza gracza / czytelnika w nowy świat
Spotkanie z Hagridem i pierwsze wejście do świata czarodziejów	Integracyjna	Pomocnik: Hagrid, Podmiot: Harry	Buduje klimat i wprowadza zasady świata	Uczy odbiorcę reguł i norm magicznego świata
Zakup różdżki w Olivanders	Dystrybutywna / Symboliczna	Podmiot: Harry, Obiekt: różdżka	Symboliczne „przygotowanie do podróży bohatera”	Nadaje Harry’emu narzędzie do działań magicznych
Spotkanie z Ronem i Hermioną	Integracyjna	Podmiot: Harry, Pomocnik: Ron i Hermiona	Buduje relacje, charakterystykę postaci	Tworzy drużynę i potencjalnych towarzyszy w przygodach
Rozgrywka w Quidditcha (pierwszy mecz)	Proairetyczna	Podmiot: Harry, Antagonista: drużyna przeciwników	Pokazanie umiejętności, napięcie, rywalizacja	Umacnia pozycję Harry’ego jako zdolnego czarodzieja

FUNKCJE NARRACYJNE

Zdarzenie / Element fabuły	Funkcja narracyjna	Aktanci (Greimas)	Motywacja / Sens fabularny	Konsekwencja dla fabuły
Tajemnicze ostrzeżenie o trolle w zamku	Hermeneutyczna	Nadawca: ostrzegający NPC, Podmiot: Harry	Buduje napięcie i zagadkę	Uruchamia przygodę w zamku i inicjuje współpracę z Ronem i Hermioną
Konfrontacja z trollem	Dystrybutywna / Proairetyczna	Podmiot: Harry i drużyna, Antagonista: troll	Popycha fabułę i testuje umiejętności	Tworzy pierwszą znaczącą interakcję grupową, buduje więź drużyny
Odkrycie lustrzanej komnaty i Kamienia Filozoficznego	Hermeneutyczna / Symboliczna	Podmiot: Harry, Obiekt: Kamień, Antagonista: Quirrell/Voldemort	Tajemnica, motyw bohatera vs. zło	Wprowadza główny konflikt fabularny i ukazuje archetyp walki dobra ze złem
Walka z Quirrellem i Voldemortem	Dystrybutywna / Symboliczna	Podmiot: Harry, Antagonista: Quirrell/Voldemort	Kulminacja podróży bohatera, konflikt dobra i zła	Rozwiązanie głównego wątku fabularnego, rozwija motywy bohaterstwa i poświęcenia
Powrót do Dursleyów na lato	Integracyjna / Kulturalna	Podmiot: Harry, Odbiorca: czytelnik	Pokazuje kontrast świata magicznego i niemagicznego	Zamknięcie pierwszego rozdziału przygody i przygotowanie do kolejnego tomu

STRUKTURA NARRACYJNA

Struktura narracyjna stanowi fundamentalny element w procesie projektowania fabuły gier komputerowych. Jej klasyczna forma, oparta na modelu czterech etapów (początek, rozwinięcie, kulminacja i rozwiązanie) wywodzi się z tradycji literackiej i dramaturgicznej, której korzenie sięgają starożytności. Już Arystoteles w *Poetyce* wskazywał, że każda opowieść posiada punkt początkowy, środkowy i końcowy, a spójność tych części warunkuje pełnię doświadczenia narracyjnego (Arystoteles, tłum. Butcher, 1996). Współczesne gry komputerowe adaptują ten model, wzbogacając go o interaktywność i nieliniowość.

POCZĄTEK (EKSPOZYCJA)

Początek narracji pełni rolę ekspozycji, wprowadzając odbiorcę w świat przedstawiony oraz przedstawiając głównych bohaterów i sytuację wyjściową. To na tym etapie gracz poznaje reguły rządzące światem gry oraz sygnały nadchodzącego konfliktu. Vogler (2007), rozwijając koncepcję podróży bohatera Josepha Campbella, podkreśla, że incydent inicjujący stanowi moment przełomowy, który wyrywa postać z codzienności i rozpoczyna jej drogę ku konfrontacji. W grach komputerowych etap ten pełni często również funkcję dydaktyczną, gdyż pozwala na stopniowe wprowadzenie mechaniki rozgrywki.

ROZWINIĘCIE (ESKALACJA)

Rozwinięcie fabuły polega na progresywnym komplikowaniu sytuacji oraz eskalacji konfliktu. Jak zauważa Herman (2009), to właśnie w tej części opowieści budowane jest napięcie poprzez serię przeszkód i wyzwań, które stają się dla bohatera próbą charakteru. W kontekście gier komputerowych rozwinięcie często obejmuje wątki poboczne, relacje między postaciami niezależnymi (NPC) oraz misje, które wzmacniają immersję i zwiększają poczucie uczestnictwa w świecie przedstawionym. Napięcie jest stopniowo potęgowane aż do momentu kulminacyjnego.

KULMINACJA (PUNKT ZWROTNY)

Kulminacja stanowi punkt najwyższego napięcia narracyjnego, w którym dochodzi do decydującej konfrontacji bohatera z głównym problemem fabularnym. Bal (2017) wskazuje, że moment kulminacyjny jest zawsze powiązany z maksymalnym zaangażowaniem emocjonalnym odbiorcy, co w grach komputerowych odpowiada najczęściej najtrudniejszej walce, kluczowemu wyborowi moralnemu lub ujawnieniu prawdy o świecie gry. W ujęciu ludycznym kulminacja łączy się również z mechanicznym testem umiejętności gracza, który zostaje postawiony w sytuacji granicznej.

ROZWIĄZANIE (FINAŁ)

Rozwiązanie to etap domykający strukturę narracyjną poprzez ukazanie konsekwencji decyzji bohatera i ostateczny rezultat jego działań. Jak zauważa Genette (1980), zakończenie opowieści pełni funkcję nie tylko fabularnego domknięcia, ale również moralnego i emocjonalnego podsumowania historii. W grach komputerowych rozwiązanie może przybierać formę wielu alternatywnych zakończeń, zależnych od decyzji gracza, co stanowi przejaw interaktywnej specyfiki medium. Rozwiązanie oferuje satysfakcję narracyjną i buduje poczucie sprawczości.

MODEL

Model czterech etapów projektowania fabuły gier na przykładzie Skyrim



1. EKSPOZYCJA

Ekspozycja to etap wprowadzający gracza w świat gry, przedstawiający bohatera, konflikt oraz podstawowe reguły uniwersum. W Skyrim ekspozycja realizowana jest poprzez **sekwencję otwierającą**, w której gracz jako więzień zostaje przewieziony na egzekucję. To klasyczny przykład *in medias res* – bohater od razu znajduje się w sytuacji granicznej. W tej scenie zarysowane zostają główne siły fabularne: **cesarstwo**, **rebelianci Ulfrika Stormcloaka** oraz pojawiający się **smok Alduin**, który przerywa egzekucję.

Funkcja ekspozycji polega na:

- uświadomieniu graczowi, że świat jest rozdarty politycznie,
- zapowiedzi powrotu smoków jako głównego konfliktu,
- osadzeniu gracza w roli jednostki o nieznanej jeszcze tożsamości („Dragonborn”).

***Znaczenie w projektowaniu gier**: ekspozycja w Skyrim daje poczucie immersji i od razu osadza gracza w żyjącym świecie. Jak podkreśla Jesper Juul (2005), gry często korzystają z „pół-ekspozycji”, czyli minimalnego wprowadzenia, które pozwala graczowi samodzielnie odkrywać świat (Juul, Half-Real).*

MODEL

Model czterech etapów projektowania fabuły gier na przykładzie Skyrim



2. ESKALACJA

Eskalacja to rozwój konfliktu i narastanie napięcia poprzez serię zadań i wyzwań.

- W Skyrim eskalacja realizowana jest w momencie, gdy gracz dowiaduje się, że jest **Dragonborn**, a jego zadaniem jest powstrzymanie powrotu smoków.
- Kolejne zadania prowadzą gracza do **Gór High Hrothgar**, gdzie zostaje wprowadzony w mitologię świata, a następnie do coraz bardziej wymagających konfrontacji ze smokami.

Równolegle eskalacja ma miejsce w linii politycznej: gracz decyduje, czy wspiera **Cesarstwo**, czy **rebeliantów**.

***Znaczenie w projektowaniu gier**: eskalacja pozwala łączyć **warstwę narracyjną** (mitologia smoków, starożytne proroctwa) z **warstwą gameplayową** (coraz trudniejsze walki, zdobywanie mocy „krzyku” – Thu’um). W literaturze growej to klasyczny przykład „pętli progresji” opisanej przez Katie Salen i Erica Zimmermana (Rules of Play, 2003).*

MODEL

Model czterech etapów projektowania fabuły gier na przykładzie Skyrim



3. PUNKT ZWROTNY

Punkt zwrotny to moment radykalnej zmiany w fabule, często redefiniujący stawkę dla bohatera.

- W Skyrim takim punktem zwrotnym jest **odkrycie, że Alduin nie jest jedynie przeciwnikiem-smokiem, ale eschatologiczną siłą mającą zniszczyć świat (światopożercą)**. Gracz uświadamia sobie, że jego misja to nie tylko „walka ze smokami", lecz **uratowanie całego świata Tamriel**.
- Drugi ważny punkt zwrotny pojawia się przy **użyciu Elder Scroll**, gdy bohater konfrontuje się z czasem i przeszłością, ucząc się starożytnych krzyków, by móc pokonać Alduina.

***Znaczenie w projektowaniu gier**: punkt zwrotny sprawia, że fabuła zyskuje nowy wymiar i unika monotonii. Według Aarsetha (1997, Cybertext), gry potrzebują „fabularnych rekalibracji", które odświeżają motywację gracza i nadają narracji większy ciężar.*

MODEL

Model czterech etapów projektowania fabuły gier na przykładzie Skyrim



4. Finał

Finał to kulminacja i rozwiązanie głównego konfliktu.

- W Skyrim finałem głównej osi fabularnej jest **konfrontacja z Alduinem w Sovngardzie**, krainie zmarłych bohaterów Nordów.
- Bohater wraz z legendarnymi wojownikami podejmuje walkę o ostateczne zwycięstwo.

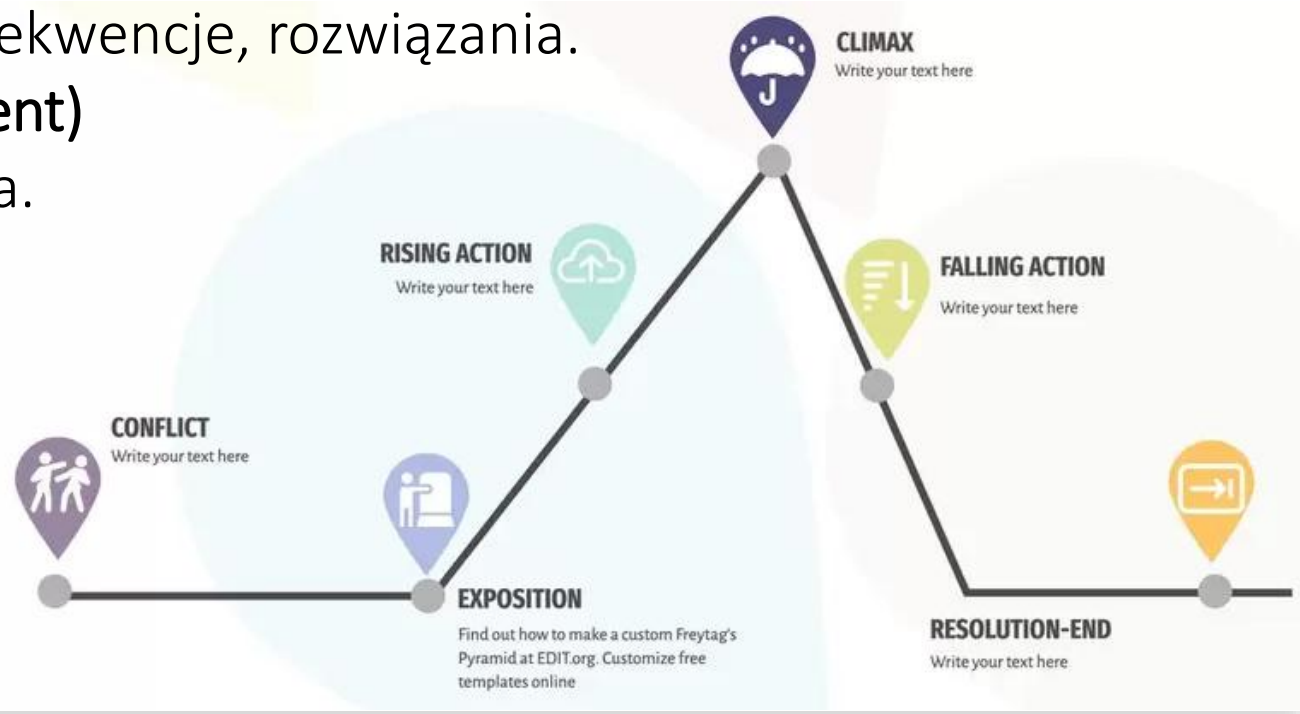
Zakończenie daje poczucie domknięcia głównej narracji, choć gra pozostawia gracza w otwartym świecie (otwarta struktura narracyjna po głównym finale).

***Znaczenie w projektowaniu gier**: finał w Skyrim pełni funkcję katharsis – dostarcza satysfakcji i nagradza gracza za wysiłek, jednocześnie nie kończąc rozgrywki. To przykład modelu „fabularnego łuku narracyjnego" w grach otwartych, które muszą pogodzić zakończenie historii z otwartością świata.*

MODELE DRAMATURGII

a) Model pięcioaktowy Freytaga (1863)

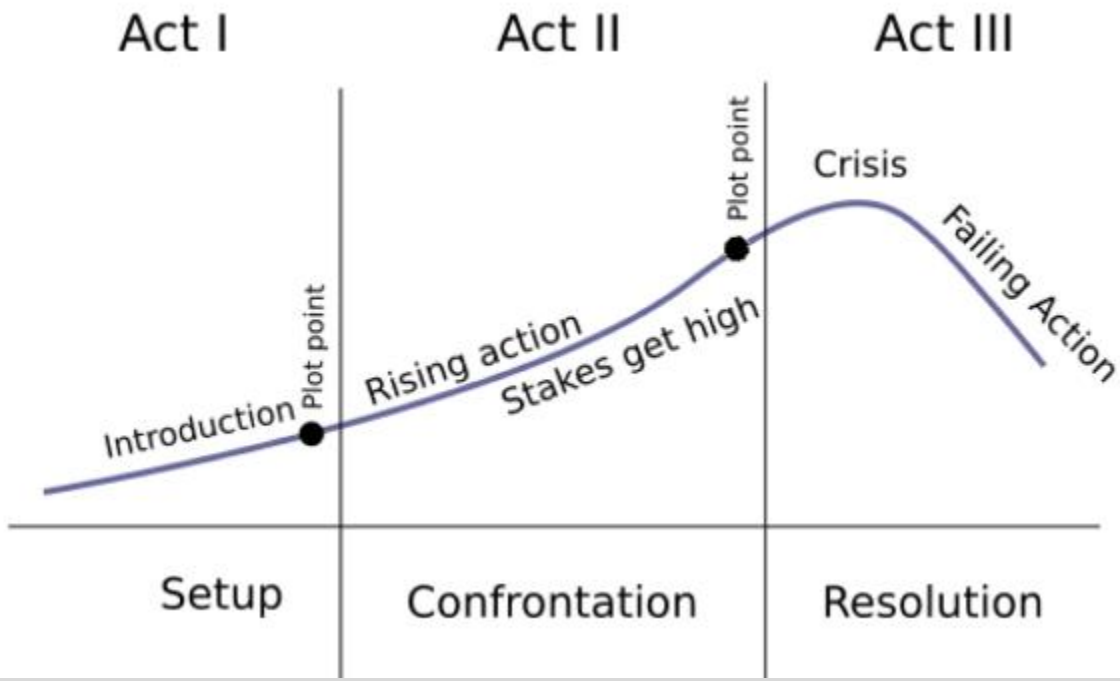
Ekspozycja – wprowadzenie postaci, świata, konfliktu.
Narastanie akcji (rising action) – komplikacje, eskalacja konfliktu.
Kulminacja (climax) – punkt największego napięcia, odwrót sytuacji.
Spadek akcji (falling action) – konsekwencje, rozwiązania.
Katastrofa/rozwiązanie (denouement)
– zakończenie, wyciszenie napięcia.



MODELE DRAMATURGII

b) Model trójaktowy (Three-Act Structure)

Silnie używany w scenariopisarstwie filmowym.
Akt I – ustawienie (setup): świat, bohater, inciting incident.
Akt II – konfrontacja: eskalacja przeszkód, midpoint.
Akt III – rozwiązanie: kulminacja i finał.



MODELE DRAMATURGII

c) Arystotelesowska jedność (Poetyka) – Arystoteles podkreślał jedność akcji, czasu i miejsca. Narracja powinna mieć początek, środek i koniec, a katharsis (oczyszczenie emocjonalne) jest efektem tragedii.

d) Model dramaturgiczny Lajosa Egri (*The Art of Dramatic Writing*) opiera się na tezie/premisie, która musi zostać dowiedziona poprzez konflikt i rozwój postaci.

e) Współczesne adaptacje (np. McKee, Syd Field) wprowadzają szczegółowe punkty zwrotne (plot points), „midpoint", „dark night of the soul" – dostosowane do narracji filmowej i serialowej.

Modele strukturalne form narracyjnych

1. Monomit / Podróż Bohatera

Struktura:

- **Świat zwyczajny** (Ordinary World) – bohater w stanie wyjściowym.
- **Wezwanie do przygody** (Call to Adventure).
- **Odmowa wezwania** (Refusal).
- **Spotkanie z mentorem** (Mentor).
- **Przekroczenie progu** (Crossing the Threshold).
- **Próby, sprzymierzeńcy, wrogowie** (Tests, Allies, Enemies).
- **Próba ostateczna / jaskinia** (Ordeal).
- **Nagroda** (Reward).
- **Powrót i przemiana** (Return with the Elixir).

Przykłady:

Star Wars: Nowa nadzieja – Luke opuszcza Tatooine, spotyka mentora (Obi-Wan), przechodzi próby, zwycięża i wraca przemieniony.

Władca Pierścieni – Frodo opuszcza Shire, przechodzi próby, wraca jako ktoś odmieniony.

Joseph Campbell, The Hero with a Thousand Faces (1949), rozwinięte przez Christophera Voglera (1992).

MONOMIT JOSEPHA CAMPBELLA

1. Zwyczajny świat

Harry żyje w świecie pozornie normalnym, ale opresyjnym – dom Dursleyów to metafora wykluczenia i uwięzienia. Bohater jest „nikim” z punktu widzenia społeczeństwa.

2. Wezwanie do przygody

Moment, gdy Harry otrzymuje list z Hogwartu. Jest to symboliczne „otwarcie bramy” do innego wymiaru – świata magii, gdzie ujawnia się jego prawdziwa tożsamość.

3. Odrzucenie wezwania

Choć Harry nie odrzuca przygody sam, Dursleyowie próbują go przed nią ochronić, izolując od listów. Ten etap pokazuje lęk i opór przed przekroczeniem progu.

4. Spotkanie z mentorem

Hagrid pełni rolę pierwszego mentora – wprowadza Harry’ego do świata magii, udziela mu wiedzy i wsparcia. Później rolę mentorów przejmują Dumbledore i Lupin.



MONOMIT JOSEPHA CAMPBELLA

5. Przekroczenie progu

Harry trafia do Hogwartu, gdzie całkowicie zanurza się w nową rzeczywistość. Symbolicznie „opuszcza świat mugolski”.

6. Próby, sprzymierzeńcy, wrogowie

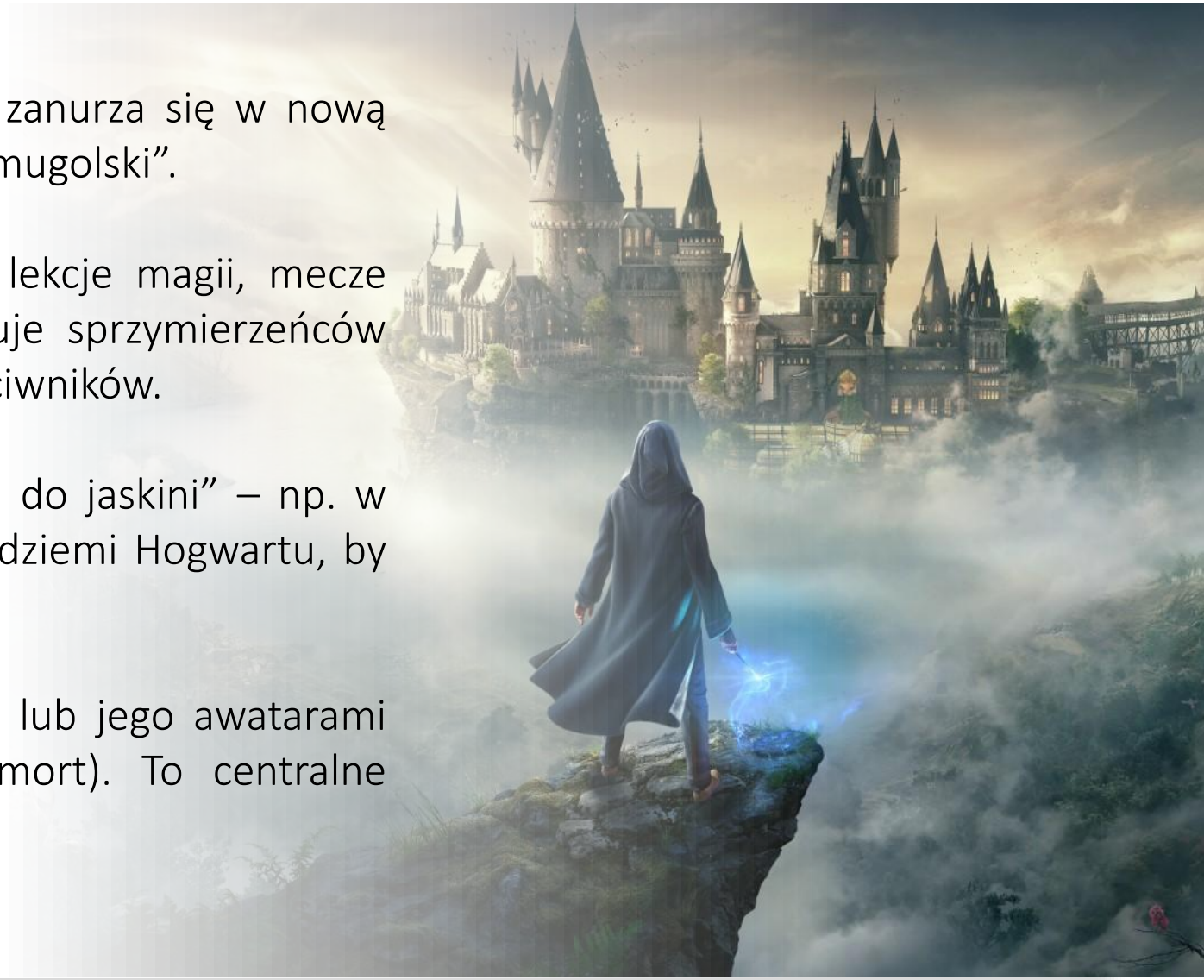
Harry mierzy się z kolejnymi wyzwaniami: lekcje magii, mecze quidditcha, konfrontacje z Malfoyem. Zyskuje sprzymierzeńców (Hermiona, Ron) i uczy się rozpoznawać przeciwników.

7. Zbliżenie do jaskini

Każda część sagi ma swój „moment wejścia do jaskini” – np. w *Kamieniu Filozoficznym* jest to zejście do podziemi Hogwartu, by chronić kamień przed Voldemortem.

8. Próba ostateczna (Ordeal)

Harry staje twarzą w twarz z Voldemortem lub jego awatarami (Quirrell, Tom Riddle, później sam Voldemort). To centralne starcie, w którym bohater ryzykuje życie.



MONOMIT JOSEPHA CAMPBELLA

9. Nagroda (Eliksir)

Nagrodą jest nie tylko fizyczny przedmiot (kamień filozoficzny, puchar Turnieju Trójmagicznego), ale także nowa wiedza, rozwój i pewność siebie. Harry zyskuje świadomość własnej mocy.

10. Droga powrotna

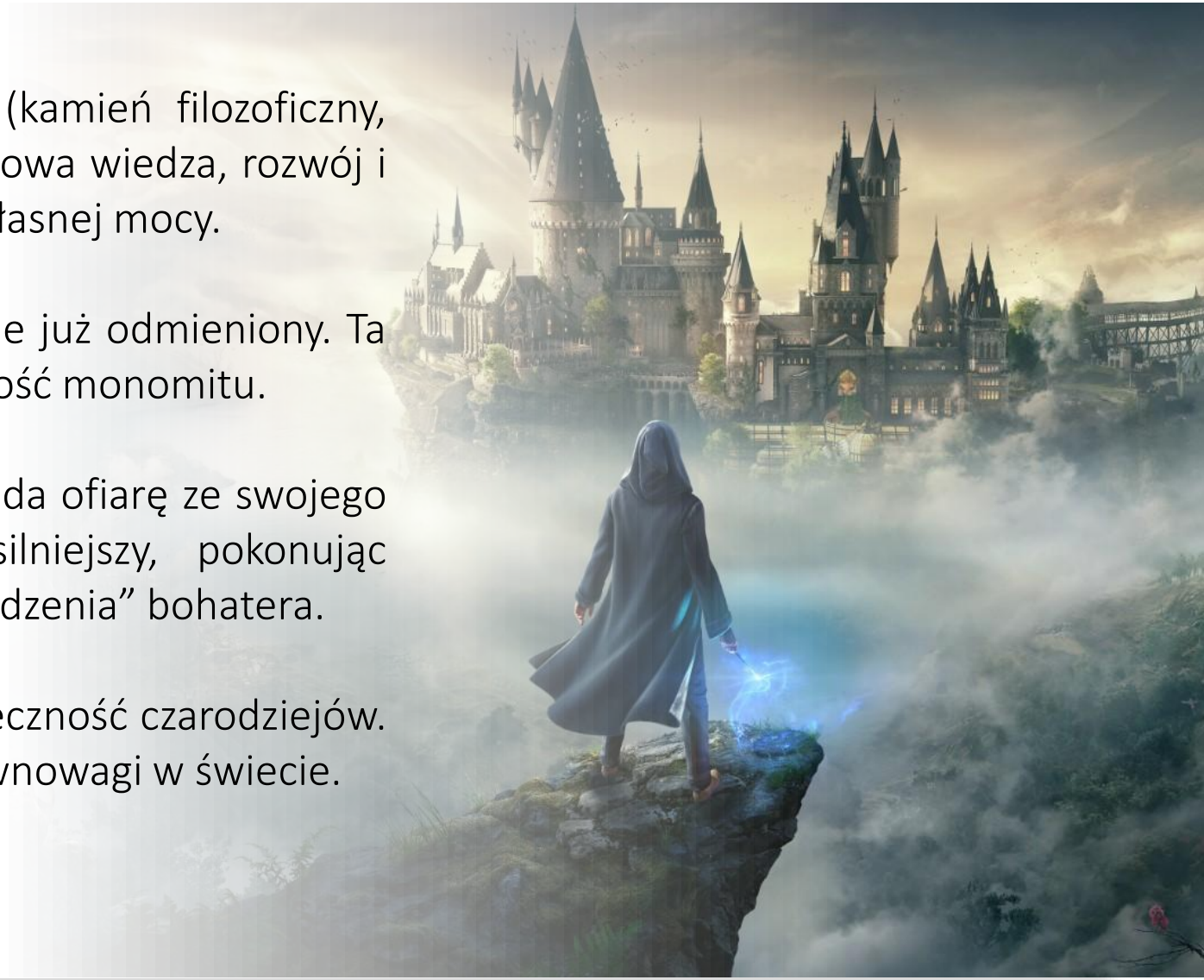
Harry wraca do świata mugoli na wakacje, ale już odmieniony. Ta oscylacja między światami podkreśla cykliczność monomitu.

11. Zmartwychwstanie

Kulminacja sagi (*Insygnia Śmierci*): Harry składa ofiarę ze swojego życia, symbolicznie umiera i powraca silniejszy, pokonując Voldemorta. To klasyczny etap „śmierci i odrodzenia" bohatera.

12. Powrót z eliksirem

Harry ocala nie tylko siebie, ale też całą społeczność czarodziejów. Jego „eliksirem" jest pokój i przywrócenie równowagi w świecie.



Modele strukturalne form narracyjnych

2. Save the Cat! (Beat Sheet)

Struktura:

- Opening Image (obraz otwierający).
- Theme Stated (temat wprost).
- Set-up (ustawienie postaci i świata).
- Catalyst (wydarzenie inicjujące).
- Debate (bohater się waha).
- Break into Two (przejście do Aktu II).
- B-Story (wątek poboczny).
- Fun and Games (serce historii, „obietnica gatunku”).
- Midpoint (zwrot w połowie).
- Bad Guys Close In (rosnące zagrożenie).
- All is Lost (najgorszy moment).
- Dark Night of the Soul (wewnętrzny kryzys).
- Break into Three (rozwiązanie się klaruje).
- Finale (punkt kulminacyjny).
- Final Image (kontrast do otwarcia).

Przykłady:

Shrek
Catalyst: spotkanie z Fioną;
Midpoint: odkrycie jej sekretu;
All is Lost: rozpad przyjaźni z Osłem;
Finale: walka z smokiem i ślub.

Matrix
Catalyst: spotkanie z Morfeuszem;
Midpoint: trening i wizja prawdy;
All is Lost: śmierć Neo;
Finale: Neo powstaje jako Wybraniec.

Blake Snyder, Save the Cat! (2005)

Modele strukturalne form narracyjnych

3. Snowflake Method

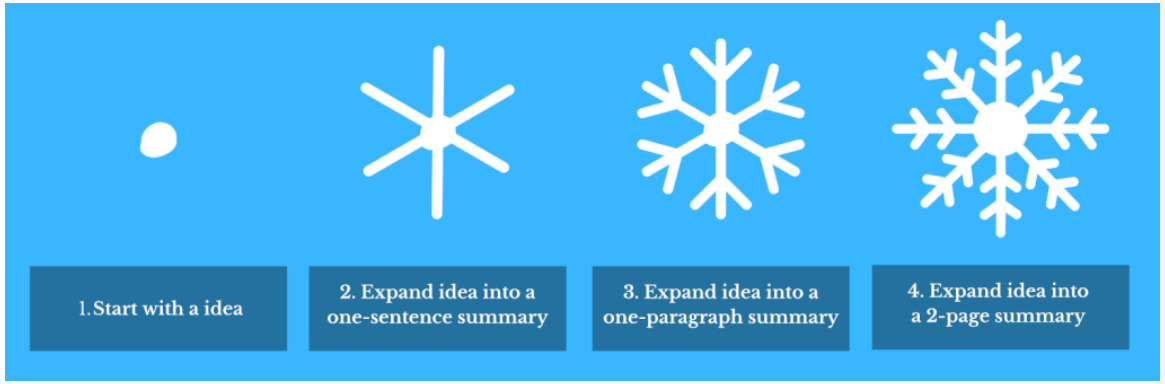
Struktura:

Proces **iteracyjnego rozwoju** historii
od prostego zarysu do pełnego scenariusza:

- 1 zdanie streszczenia.
- 1 akapit streszczenia.
- Krótki opis głównych bohaterów.
- Rozbudowanie streszczenia do 1 strony.
- Opisy postaci (pełne arkusze).
- Rozbudowa historii do 4 stron.
- Pełna lista scen.
- Scenariusz/powieść.

Przykłady:

Popularne narzędzie w pisaniu powieści fantastycznych i kryminałów, np. u autorów self-publishingowych. Dobrze sprawdza się w literaturze, gdzie konstrukcja musi być misterna i wielowątkowa (np. *Pieśń lodu i ognia* George'a R.R. Martina – choć nie jest pisana śnieżynką, metoda pozwoliłaby ją zorganizować).



Randy Ingermanson, How to Write a Novel Using the Snowflake Method (2005).

Modele strukturalne form narracyjnych

4. Struktura linearna vs. Epizodyczna

Linearna:
Wydarzenia wynikają z siebie (przyczyna → skutek).
Czas narracji odpowiada czasowi fabuły.
Np. *Zbrodnia i kara* Dostojewskiego – konsekwentna eskalacja działań Raskolnikowa.

Epizodyczna:
Kolejne zdarzenia nie muszą wynikać przyczynowo z poprzednich.
Bohater przeżywa serię przygód, często o charakterze moralnym/edukacyjnym.
Np. *Don Kichot* Cervantesa, *Alicja w Krainie Czarów* Carrolla.

Narratologia klasyczna, m.in. Seymour Chatman Story and Discourse (1978).

SPRAWDZENIE WIADOMOŚCI

- *TEAMS*
- *PLIKI*
- *TESTY*
- *PROJEKTOWANIE FABUŁY 2 – questions.pdf*