UNIWERSYTET
Andrzeja Frycza Modrzewskiego
w Krakowie

# KONWERSATORIUM 4

*Mechanizm rozwijania wątku.*
*Światotwórstwo i projektowanie postaci.*

PROJEKTOWANIE FABUŁY
mgr inż. Klaudia Curyło
Kraków 2025

# RODZAJE WĄTKÓW

**Wątek główny** to centralna oś narracyjna, która organizuje wszystkie pozostałe elementy fabuły. Jego zadaniem jest prowadzenie odbiorcy (czytelnika, widza, gracza) przez kluczowe wydarzenia i konflikty, w których losy bohatera lub grupy bohaterów stają się głównym punktem ciężkości. W literaturze i grach pełni funkcję „kręgosłupa" opowieści – to on wyznacza kierunek dramaturgii, tempo eskalacji konfliktu oraz sposób jego rozwiązania. W analizie narratologicznej wątek główny można utożsamiać z osią fabularną (*plotline*), na której budowane są struktury poboczne i tematyczne. W praktyce gier komputerowych często jest on powiązany z misją nadrzędną (np. uratowanie świata, odnalezienie ważnej postaci), a jego ukończenie jest warunkiem zamknięcia narracji.

# RODZAJE WĄTKÓW

**Wątek poboczny** (side quest w terminologii gier) odnosi się do działań niezależnych od głównej osi fabularnej, ale wzbogacających świat przedstawiony. Jego celem jest dodanie głębi uniwersum oraz rozwój bohaterów drugoplanowych czy społeczności tła narracyjnego. Z perspektywy narratologii pełni funkcję dywersyfikującą – pozwala na uzupełnianie historii o nowe konteksty, pogłębianie charakterystyki postaci, a także eksplorację motywów, które nie mogłyby zostać rozwinięte w obrębie wątku głównego. W literaturze i mitologii wątki poboczne często przyjmują postać epizodów (np. przygody Odyseusza na kolejnych wyspach), a w grach dają graczowi poczucie wolności i sprawczości. Ważną ich cechą jest także możliwość nagradzania uczestnika narracji poprzez dodatkowe informacje, symboliczne zakończenia czy rozwój postaci.

# RODZAJE WĄTKÓW

**Wątek obiegowy** to powtarzający się w kulturze schemat zdarzeń, charakterystyczny zwłaszcza dla literatury ludowej i tradycji oralnej. Jego istotą jest schematyczność – te same motywy i wydarzenia powracają w różnych opowieściach, nadając im uniwersalny charakter. Badacze folkloru, jak Vladimir Propp, wskazują, że wątki obiegowe są elementami strukturalnymi narracji mitycznych i bajkowych, powtarzającymi się w odmiennych wariantach (np. motyw cudownego narodzenia, podróży inicjacyjnej czy próby ognia). Funkcja wątków obiegowych polega na utrwalaniu zbiorowej pamięci kulturowej i przekazywaniu treści dydaktycznych, moralnych lub religijnych. Współcześnie odnajdują swoje miejsce także w grach i filmach, gdzie pojawiają się jako archetypiczne schematy fabularne, pozwalające odbiorcy łatwo odnaleźć się w świecie przedstawionym.

# RODZAJE WĄTKÓW

**Wątek symboliczny** charakteryzuje się obecnością znaczeń wykraczających poza dosłowną treść narracji. Może przyjmować postać metafory, alegorii lub paraboli, a jego funkcja polega na przekazywaniu głębszego sensu, który ujawnia się w kontekście całego dzieła. Symbolika może mieć charakter moralny (np. przypowieści biblijne), filozoficzny (np. alegoria jaskini Platona) lub egzystencjalny (np. motyw podróży jako symbol poszukiwania sensu życia). W grach i literaturze fantasy wątki symboliczne często ukryte są w losach postaci, rekwizytach czy powtarzających się motywach – np. walka bohatera z cieniem jako symbol konfrontacji z własnym „ja”. Odbiorca zostaje tym samym zaproszony do interpretacji i nadania fabule dodatkowej warstwy znaczeniowej.

# RODZAJE WĄTKÓW

| Kryterium | Wątek główny | Wątek poboczny (side quest) |
|---|---|---|
| **Funkcja fabularna** | Oś narracyjna gry; prowadzi historię od początku do końca; rozwija główne konflikty i postaci | Uzupełnia świat przedstawiony; rozwija tło społeczne, kulturowe i postacie drugoplanowe |
| **Niezbędność** | Konieczny do ukończenia gry i dotarcia do finału | Opcjonalny – może zostać pominięty bez utraty ciągłości fabuły |
| **Skala narracyjna** | Obejmuje wydarzenia o dużej stawce (np. los świata, królestwa, przyszłość bohatera) | Skupia się na problemach lokalnych, jednostkowych lub tematycznych |
| **Struktura dramaturgiczna** | Ściśle zaplanowana, z eskalacją konfliktu i kulminacją | Krótsza i prostsza, choć może osiągać złożoność narracyjną |
| **Powiązanie z mechaniką** | Odblokowuje kluczowe lokacje, postacie, przedmioty i mechaniki gry | Nagradza dodatkowymi zasobami, wiedzą o świecie, unikalnym ekwipunkiem lub relacjami z NPC |
| **Perspektywa gracza** | Nadaje sens całemu doświadczeniu, kieruje uwagę na „główną misję” | Buduje poczucie wolności, eksploracji i personalizacji rozgrywki |

# RODZAJE WĄTKÓW

| Rodzaj wątku | Funkcja fabularna | Charakter narracyjny | Przykłady z literatury | Przykłady z gier |
|---|---|---|---|---|
| **Wątek główny** | Stanowi fundament narracji; prowadzi kluczowe wydarzenia i losy bohatera | Centralny, obowiązkowy dla ukończenia dzieła; organizuje strukturę fabuły | *Iliada* – gniew Achillesa i wojna trojańska; *Hamlet* – zemsta księcia | *The Witcher 3* – poszukiwania Ciri; *Mass Effect* – walka ze Żniwiarzami |
| **Wątek poboczny** | Uzupełnia świat przedstawiony, rozwija postacie drugoplanowe, pogłębia fabułę | Opcjonalny, epizodyczny, może oferować nagrody i dodatkowe informacje | *Odyseja* – przygody Odyseusza na kolejnych wyspach | *Skyrim* – gildia złodziei, mroczne bractwo; *The Witcher 3* – „Serca z kamienia” |
| **Wątek obiegowy** | Powtarzający się schemat zdarzeń, utrwalający archetypiczne motywy kultury | Schematyczny, uniwersalny, obecny w wielu wariantach narracyjnych | Motyw cudownego dziecka, podróży inicjacyjnej czy próby ognia w bajkach ludowych | *Zelda* – bohater ratuje księżniczkę i świat; *Dragon Quest* – klasyczna podróż bohatera |
| **Wątek symboliczny** | Przekazuje ukryte znaczenia, moralne lub filozoficzne przesłanie | Alegoryczny, metaforyczny, otwarty na interpretacje | Alegoria jaskini Platona; *Boska Komedia* – podróż jako symbol duchowej drogi | *Silent Hill 2* – potwory jako manifestacja traumy; *Journey* – podróż jako metafora życia |

# PACING

Pacing, czyli tempo narracyjne, odnosi się do rytmu, w jakim gracz doświadcza kolejnych wydarzeń fabularnych. W literaturze narratologicznej odpowiada on proporcjom pomiędzy intensywnością a spokojem, ekspozycją a kulminacją, akcją a refleksją.

W grach pacing przybiera szczególną formę, ponieważ jest współkształtowany przez gracza. Projektanci fabuły muszą przewidywać momenty kulminacji i pauzy, które pozwalają na utrzymanie zaangażowania oraz zapobiegają monotoni. Eskalacja konfliktu polega natomiast na stopniowym zwiększaniu stawki fabularnej – od drobnych przeszkód aż po kluczowe, egzystencjalne zagrożenia dla bohatera lub świata gry.

W ujęciu teoretycznym można to powiązać z klasycznym modelem dramaturgicznym Freytaga (ekspozycja – narastanie akcji – kulminacja – opadanie akcji – rozwiązanie), który w grach przyjmuje formę bardziej nieliniową, lecz zachowuje zasadę narastania napięcia.

# CLIFFHANGER

Cliffhanger (zakończenie wątku w momencie największego napięcia) jest techniką narracyjną, która służy podtrzymaniu ciekawości i motywacji gracza do kontynuacji rozgrywki. Plot twist, czyli nieoczekiwany zwrot akcji, umożliwia złamanie oczekiwań odbiorcy i wprowadzenie nowych znaczeń do dotychczasowej narracji. Oba rozwiązania są zakorzenione w tradycji narratologicznej, lecz w grach ich skuteczność zależy także od integracji z mechaniką.

Progresja postaci natomiast nie ogranicza się jedynie do wzrostu statystyk czy zdobywania nowych umiejętności – stanowi element narracyjny, który odzwierciedla transformację bohatera w wymiarze psychologicznym i fabularnym. W tym sensie rozwój postaci staje się osią dramaturgii, a jednocześnie medium ludonarracyjnego, ponieważ zmiany fabularne i mechaniczne muszą pozostawać w spójności.

# LUDONARRACJA

Ludonarracja odnosi się do zgodności (lub dysonansu) pomiędzy warstwą fabularną a mechaniką gry. W idealnym ujęciu działania podejmowane przez gracza w sferze mechanicznej są tożsame z przesłaniem narracyjnym i wspierają opowieść.
Przykładem może być gra, w której ograniczenia mechaniczne (np. brak zasobów, zmęczenie postaci) są równocześnie wyrazem narracyjnego przesłania o kruchości czy zagrożeniu egzystencjalnym. Dysonans ludonarracyjny pojawia się wówczas, gdy mechanika przeczy fabule, np. bohater przedstawiany jako moralnie prawy może w rozgrywce bez konsekwencji eliminować postacie niezależne. Analiza ludonarracji w literaturze akademickiej wskazuje, że jej właściwe zaprojektowanie wpływa bezpośrednio na immersję, satysfakcję i wiarygodność doświadczenia narracyjnego.

# ZAKOŃCZENIE WĄTKÓW

Zakończenie fabuły pełni funkcję kulminacyjną w doświadczeniu narracyjnym i jest kluczowe dla poczucia satysfakcji gracza. Teoretycznie wpisuje się ono w koncepcję *katartycznego rozwiązania* znaną z tradycji dramatycznej, a w praktyce gier wideo może przyjmować formę wielowariantową (zależną od wyborów gracza) lub liniową (jednoznacznie domykającą fabułę).

Zamykanie wątków – zarówno głównych, jak i pobocznych – jest niezbędne, aby uniknąć poczucia narracyjnej fragmentaryzacji. Niewypełnione obietnice fabularne osłabiają immersję, natomiast odpowiednio skonstruowane domknięcia wątków wzmacniają poczucie sprawczości i znaczenia działań gracza. W badaniach nad narracją gier podkreśla się, że satysfakcjonujące zakończenie powinno łączyć wymiar fabularny, mechaniczny i emocjonalny, tworząc spójny i całościowy efekt końcowy.

# ZAKOŃCZENIE WĄTKÓW

## 1. Zasada obietnicy i zapłaty

Każdy wątek wprowadza pytanie lub obietnicę wobec gracza („Czy bohater ocali królestwo?”, „Co stanie się z zaginioną postacią?”). Zakończenie powinno udzielić na to odpowiedzi – pozytywnej, negatywnej lub ambiwalentnej. Ważne, by gracz nie został z poczuciem „pustej obietnicy”.

## 2. Równowaga między wątkiem głównym a pobocznymi

Wątki główne powinny kończyć się rozwiązaniem konfliktu centralnego.

Wątki poboczne mogą kończyć się otwarcie (np. niedopowiedzeniem), ale zawsze muszą przynieść graczowi *rezultat* – wiedzę, nagrodę, emocjonalne zamknięcie.

## 3. Spójność fabularno-mechaniczna

Unikaj sytuacji, gdy historia mówi: „świat w płomieniach!”, a gra pozwala swobodnie zbierać grzybki. W zamykaniu wątków zadbaj, by mechanika wspierała dramaturgię – np. finałowy pojedynek powinien mieć mechaniczne konsekwencje dla dalszej gry.

# ZAKOŃCZENIE WĄTKÓW

## 4. Stopniowe rozwiązywanie wątków

Nie wszystko powinno być wyjaśnione w ostatniej scenie. Lepiej domykać część wątków wcześniej, by finał nie był przeładowany. Dzięki temu eskalacja konfliktu głównego może wybrzmieć mocniej.

## 5. Wielowariantowość zakończeń (tam, gdzie to możliwe)

Dobrze zaprojektowane zamknięcie pozwala graczowi czuć, że jego wybory miały znaczenie. Nawet drobne różnice w epilogu (dialogi, losy postaci pobocznych) wzmacniają poczucie sprawczości.

## 6. Emocjonalna satysfakcja

Zakończenie nie musi być „szczęśliwe”, ale powinno być *uzasadnione* – zarówno fabularnie, jak i mechanicznie. Spójność emocji, tematu i stawki daje poczucie katharsis (oczyszczenia).

## 7. Symboliczne domknięcia

Czasami najlepszym sposobem na zakończenie wątku jest drobny gest lub symbol: list od postaci, zmiana w świecie gry (np. odbudowana wioska, pomnik bohatera), czy krótka scenka epilogowa. To szczególnie ważne dla side questów.

# TECHNIKI WSPIERAJĄCE ROZWÓJ WĄTKÓW

**Mapa wątków (Story Map / Beat Sheet)** – wizualizacja sekwencji scen i punktów zwrotnych.

**Archetypy postaci i funkcje narracyjne** – np. mentor, cień, sojusznik, darczyńca (Propp), aby wątki miały strukturę.

**Motyw przewodni / symbolika** – powtarzane elementy tematyczne, które scalają wątki.

**Przemyślane tempo** – balans scen akcji, dialogów i refleksji, aby utrzymać napięcie.

**Sprzężenie zwrotne** – testowanie scen, dialogów i decyzji w warsztatach lub feedbacku czytelniczym.

# TECHNIKI WSPIERAJĄCE ROZWÓJ WĄTKÓW

**Quest markers / dziennik zadań** – wizualne i narracyjne przypomnienie o postępach w wątkach.

**NPC reagujący na decyzje gracza** – wzmacnia spójność wątków.

**Artefakty i przedmioty fabularne** – pozwalają śledzić postęp wątków i motywować gracza.

**Mechaniki rozgałęziające historię** – np. dialogi wielościeżkowe, wybory moralne, system reputacji.

**Dynamiczna narracja** – wątki emergentne powstające z eksploracji i interakcji z systemem gry.

# ZASADY PROJEKTOWANIA WĄTKÓW

- Każdy wątek powinien mieć **klarowny cel i motywację**.
- Wątki główny i poboczne muszą **wzajemnie się uzupełniać**, nie blokować eksploracji.
- Punkty zwrotne muszą być **emocjonalnie i mechanicznie znaczące**.
- Wątki emergentne zwiększają immersję, ale nie powinny niszczyć spójności głównej fabuły.

# ĆWICZENIE

- Jak autor definiuje każdy z tych modeli? (krótko sformułuj zakres)
- W jaki sposób modele te odnoszą się do narracji serialowej – jaką funkcję pełnią w strukturze fabularnej?
- W jaki sposób, Twoim zdaniem, te modele mogą być przetransformowane lub adaptowane w grze komputerowej (interaktywnej narracji)? Zastanów się: co zmienia się, gdy odbiorca staje się aktywny („graczem”) a nie tylko widzem/odbiorcą?

*ARTYKUŁ:*

➔ *TEAMS*

➔ *PLIKI*

➔ *Watek_glowny_rownolegly_czy_epizodyczny_Storyline_.pdf*

# ŚWIATOTWÓRSTWO

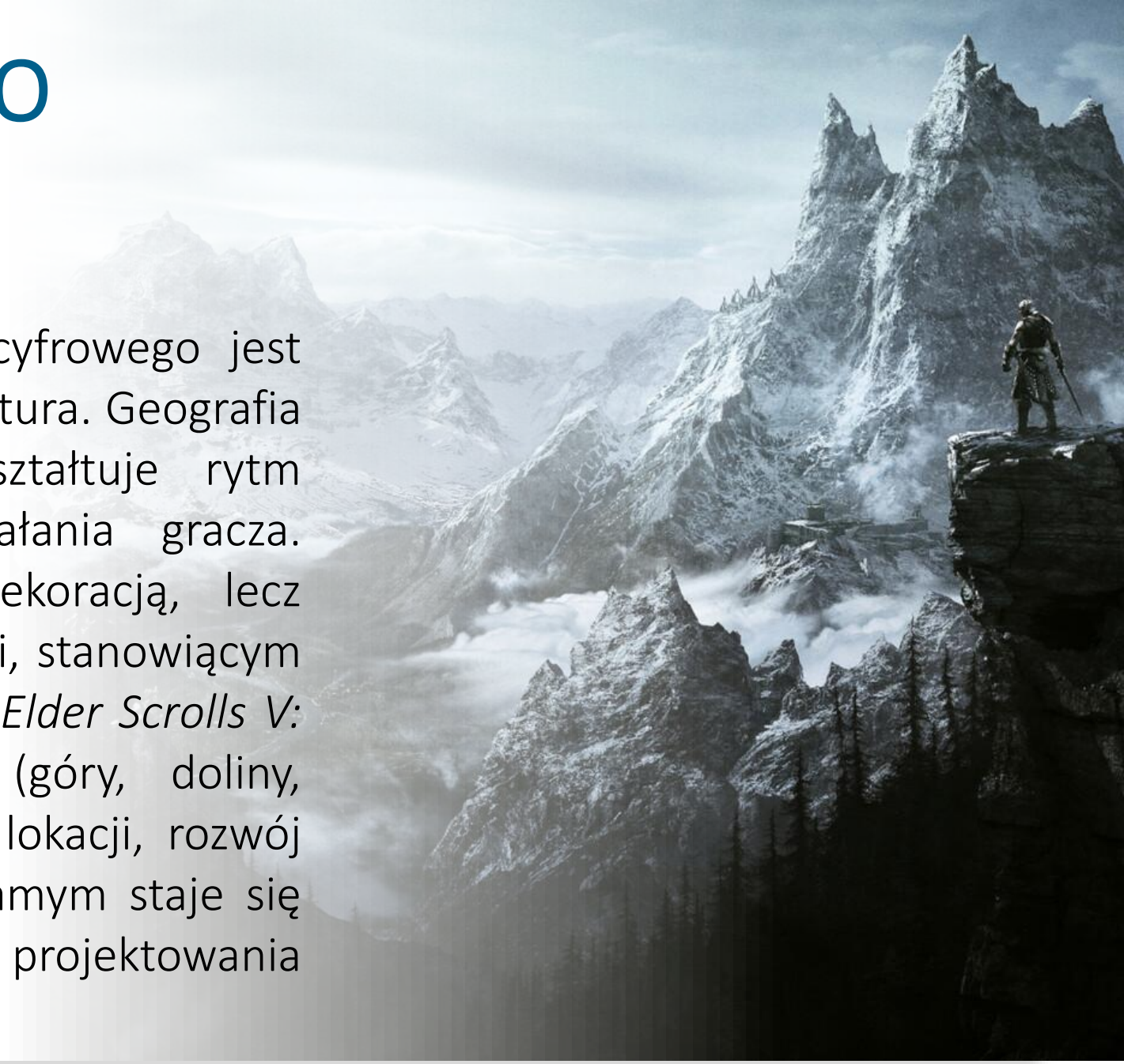
Światotwórstwo (ang. **worldbuilding**) w grach komputerowych to proces projektowania i konstruowania fikcyjnego świata, w którym rozgrywa się akcja gry. To nie tylko tło wizualne czy scenografia, ale pełen system powiązań: geografia, historia, kultura, polityka, religia, języki, technologia, a nawet prawa natury. Dobry świat w grach jest spójny, wiarygodny i angażujący, a jego elementy współgrają ze sobą, by wspierać zarówno narrację, jak i mechanikę rozgrywki.



# ŚWIATOTWÓRSTWO

## GEOGRAFIA I PRZESTRZEŃ GRY

Fundamentem każdego świata cyfrowego jest jego fizyczna i topograficzna struktura. Geografia wyznacza ramy eksploracji, kształtuje rytm narracji oraz determinuje działania gracza. Przestrzeń nie jest jedynie dekoracją, lecz aktywnym uczestnikiem rozgrywki, stanowiącym źródło wyzwań i strategii. W *The Elder Scrolls V: Skyrim* ukształtowanie terenu (góry, doliny, jaskinie) wpływa na dostępność lokacji, rozwój postaci i tempo fabuły, a tym samym staje się integralnym elementem projektowania doświadczenia gracza



# ŚWIATOTWÓRSTWO

## HISTORIA I MITOLOGIA

Warstwa historyczna i mitologiczna nadaje światu gry głębię oraz kontekst fabularny. Narracyjne zaplecze – mity założycielskie, legendy, konflikty i przemiany cywilizacyjne – tłumaczy aktualny stan świata i jego reguły. W *Dark Souls* opowieści o dawnych bóstwach, władcach i upadłych imperiach tworzą aurę tajemnicy, wzmacniając klimat egzystencjalnej niepewności. Tego typu narracje stanowią „struktury głębokie” (Propp, 1968), które nadają sens wydarzeniom rozgrywanym przez gracza.



# ŚWIATOTWÓRSTWO

## KULTURA I SPOŁECZEŃSTWO

Światotwórstwo obejmuje również konstruowanie systemów społecznych, politycznych i kulturowych. Rasy, klasy społeczne, religie i zwyczaje kształtują relacje między postaciami oraz sposoby interakcji gracza ze światem. *Wiedźmin 3: Dziki Gon* prezentuje zróżnicowane regiony, takie jak militarystyczny Nilfgaard, północne królestwa i kulturowo odmienną Skellige. Każda z tych krain posiada własne tradycje, dialekty i systemy władzy, co nadaje uniwersum autentyczności i złożoności socjologicznej



# ŚWIATOTWÓRSTWO

## SYSTEMY I REGUŁY

Światy gier, podobnie jak rzeczywistość, wymagają określonych zasad funkcjonowania. Mogą one przyjmować formę praw natury, systemów magicznych, struktur technologicznych czy ekonomicznych. Ich spójne zaprojektowanie pozwala na przewidywalność i stabilność interakcji.

*Np. w **Wiedźminie** system alchemii, walki i ekonomii opiera się na wewnętrznej logice. Eliksiry wymagają rzadkich składników, które mają określone właściwości; potwory podlegają własnym ekologicznym zasadom, a gospodarka w poszczególnych regionach różni się cenami i dostępnością towarów.*

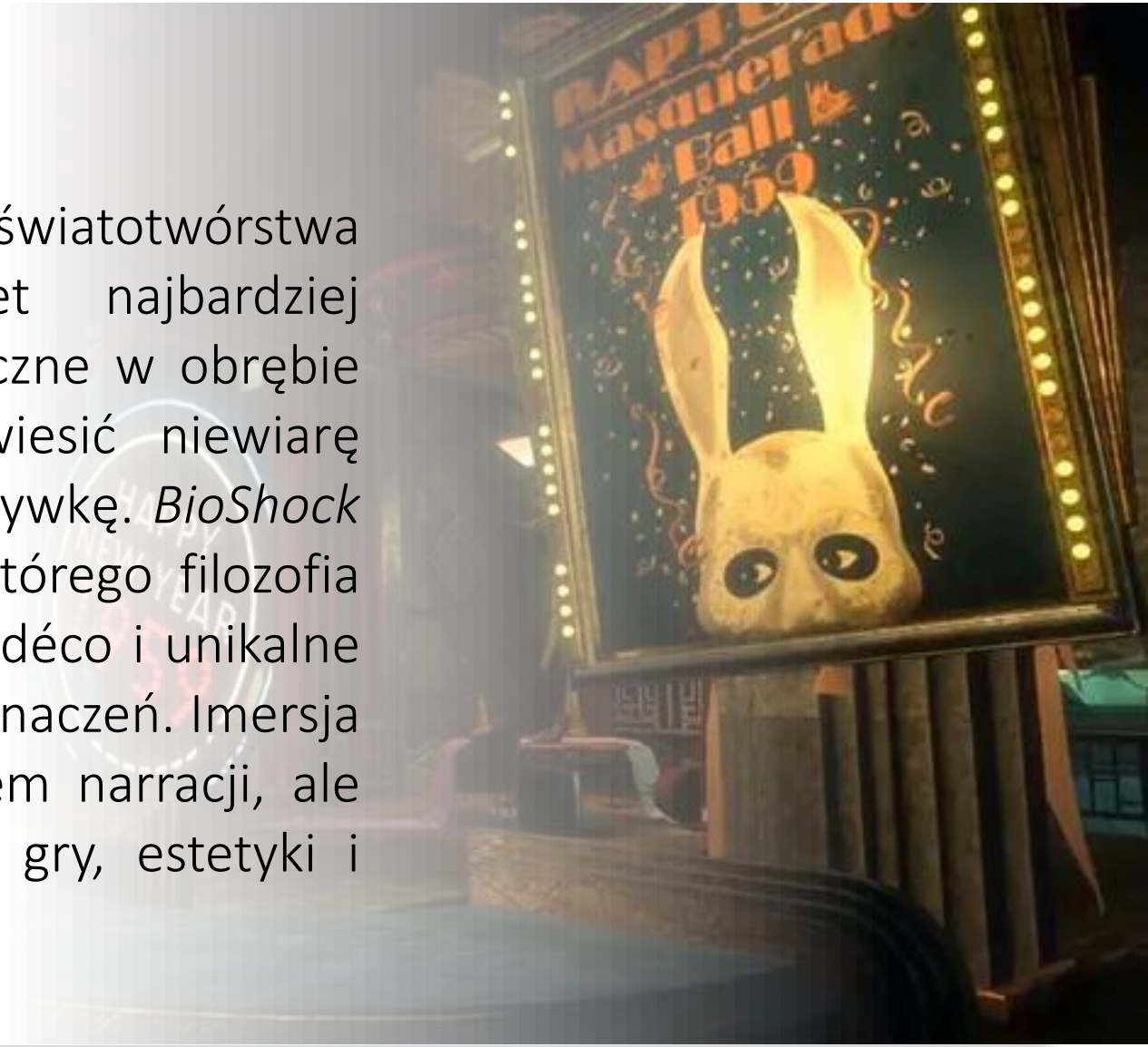
Takie reguły nadają światu gry spójność i wiarygodność, a jednocześnie wspierają narrację gdzie gracz, przygotowując się do walki z konkretnym monstrum, musi respektować zasady tego ekosystemu.



# ŚWIATOTWÓRSTWO

## SPÓJNOŚĆ I IMERSJA

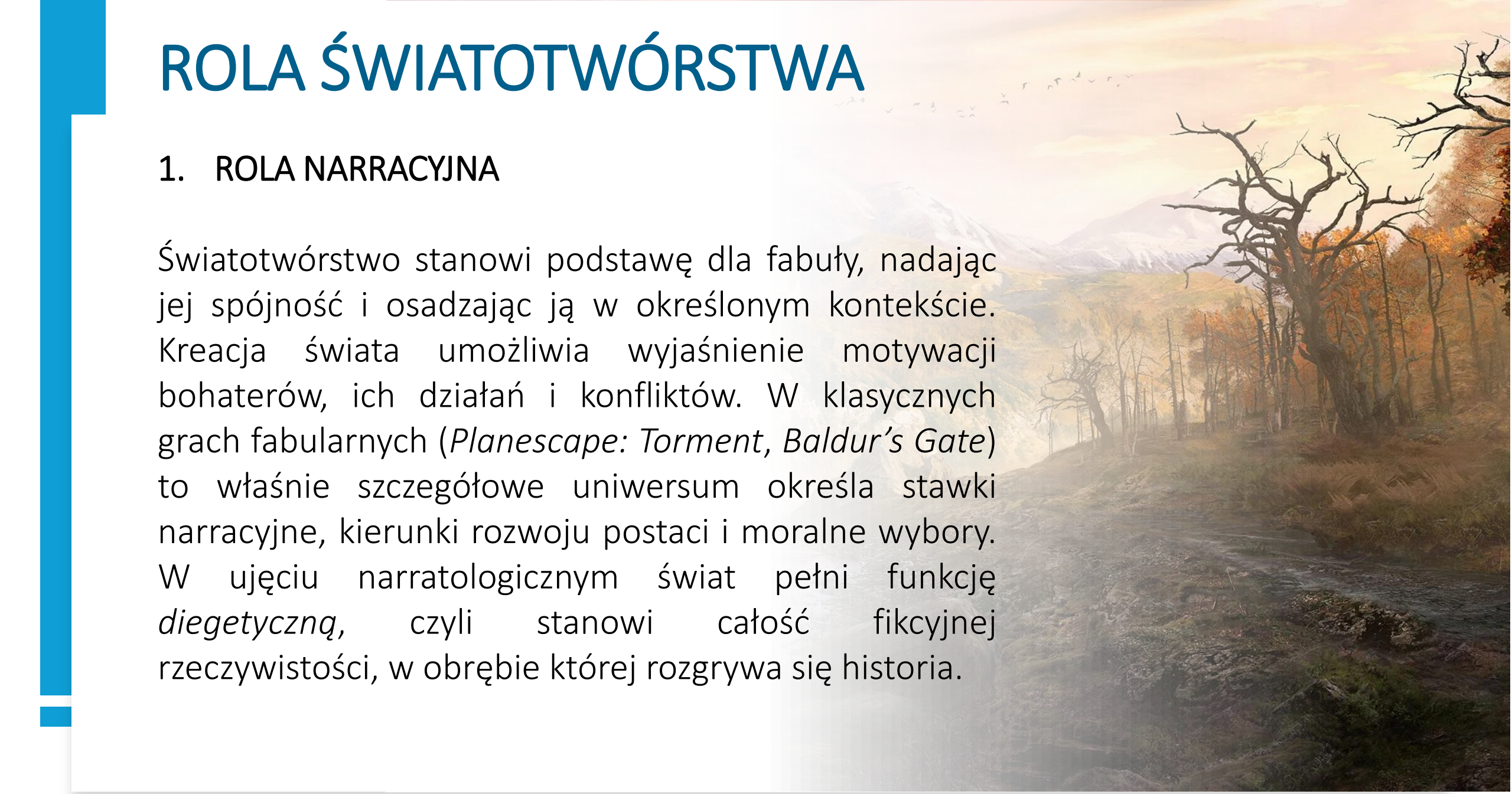
Kluczowym warunkiem skutecznego światotwórstwa jest wewnętrzna spójność. Nawet najbardziej fantastyczne elementy muszą być logiczne w obrębie własnych ram, aby gracz mógł zawiesić niewiarę (Coleridge, 1817) i zanurzyć się w rozgrywkę. *BioShock* ilustruje to poprzez miasto Rapture, którego filozofia obiektywizmu, architektura w stylu art déco i unikalne technologie tworzą jednolitą strukturę znaczeń. Imersja jest w tym przypadku nie tylko efektem narracji, ale także spójnego powiązania mechaniki gry, estetyki i filozofii świata przedstawionego



# ROLA ŚWIATOTWÓRSTWA

## 1. ROLA NARRACYJNA

Światotwórstwo stanowi podstawę dla fabuły, nadając jej spójność i osadzając ją w określonym kontekście. Kreacja świata umożliwia wyjaśnienie motywacji bohaterów, ich działań i konfliktów. W klasycznych grach fabularnych (*Planescape: Torment*, *Baldur's Gate*) to właśnie szczegółowe uniwersum określa stawki narracyjne, kierunki rozwoju postaci i moralne wybory. W ujęciu narratologicznym świat pełni funkcję *diegetyczną*, czyli stanowi całość fikcyjnej rzeczywistości, w obrębie której rozgrywa się historia.



# ROLA ŚWIATOTWÓRSTWA

## 2. ROLA MECHANICZNA

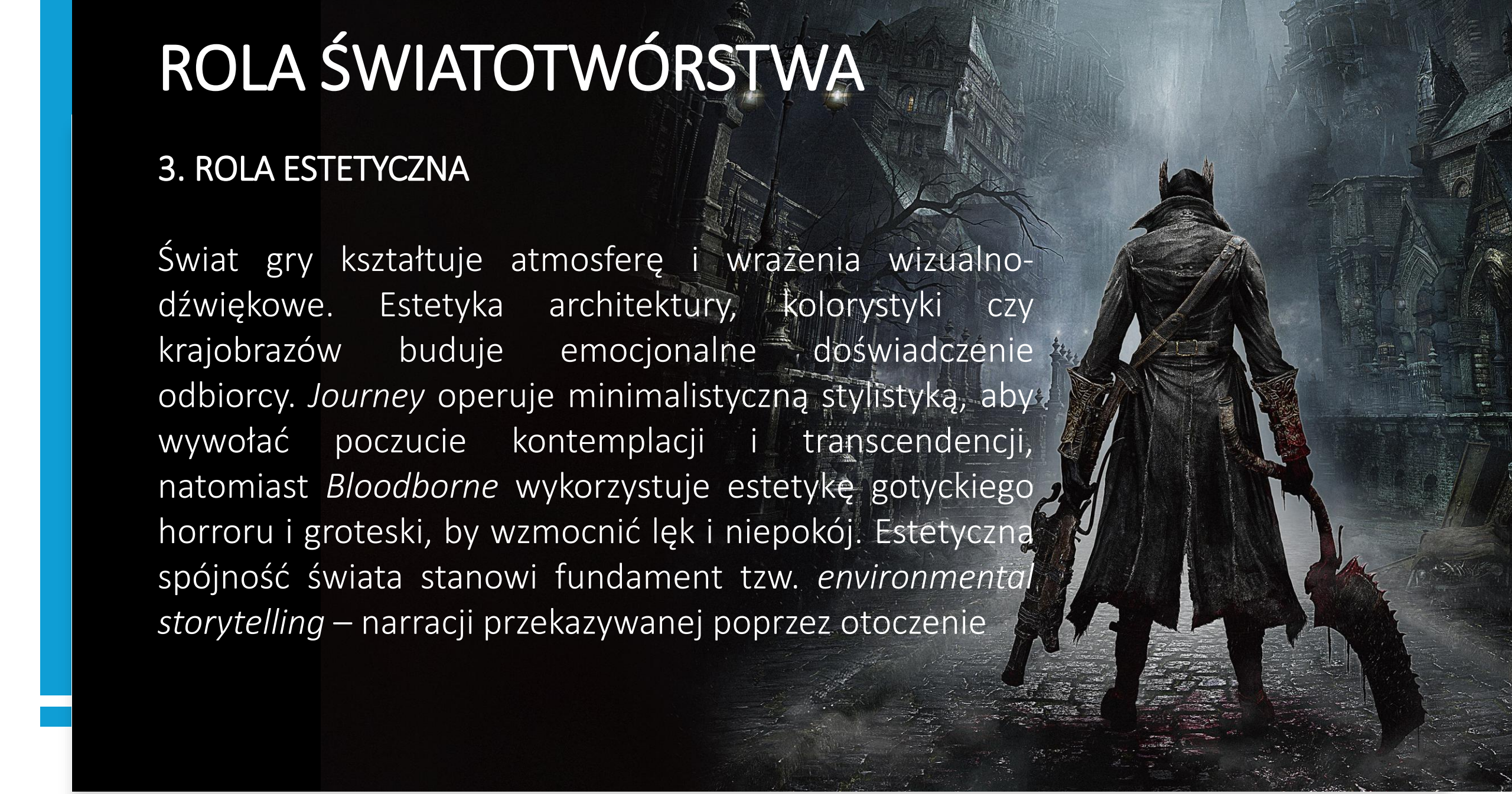
Świat kształtuje zasady i ograniczenia rozgrywki. Struktura przestrzenna (np. otwarty świat, mapa z hubami, labirynty) determinuje możliwe działania gracza i strategie eksploracji. W *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* topografia świata staje się kluczowym elementem gameplayu – góry, wiatry, burze i zmienne warunki pogodowe wpływają na możliwości ruchu, walki czy craftingu. Tym samym świat jest nie tylko scenografią, ale zbiorem systemów oddziałujących na mechanikę gry



# ROLA ŚWIATOTWÓRSTWA

## 3. ROLA ESTETYCZNA

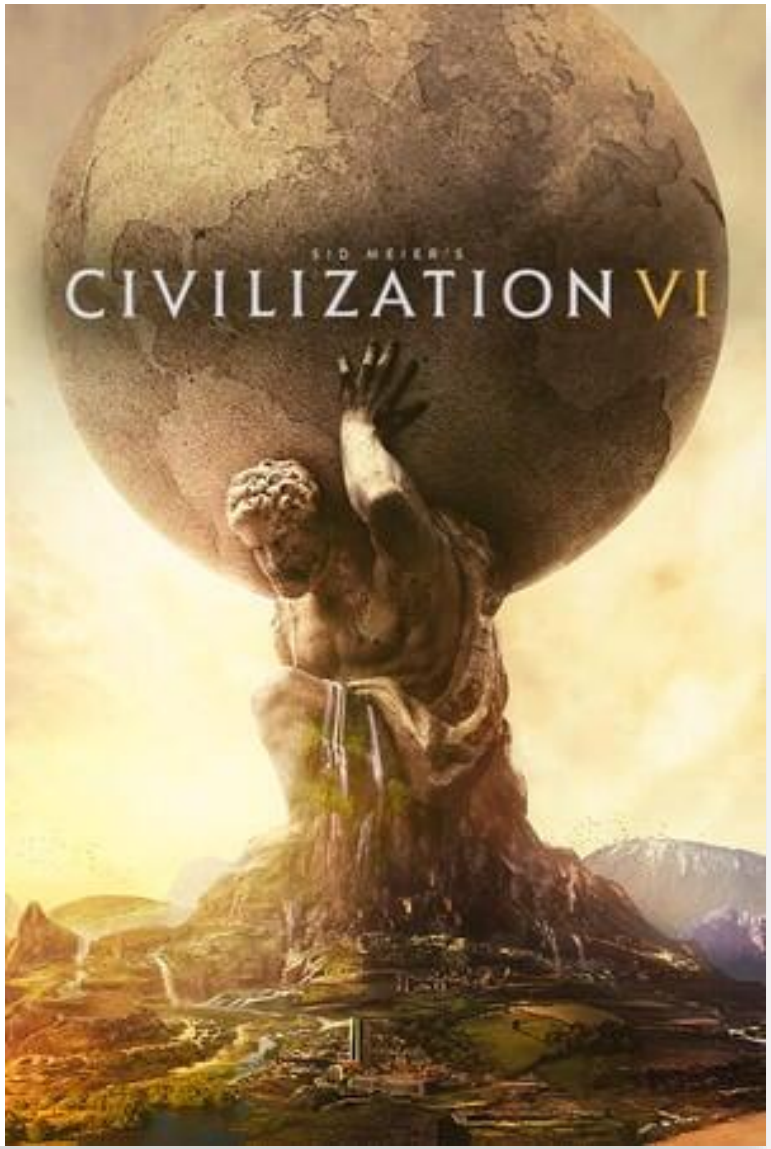
Świat gry kształtuje atmosferę i wrażenia wizualno-dźwiękowe. Estetyka architektury, kolorystyki czy krajobrazów buduje emocjonalne doświadczenie odbiorcy. *Journey* operuje minimalistyczną stylistyką, aby wywołać poczucie kontemplacji i transcendencji, natomiast *Bloodborne* wykorzystuje estetykę gotyckiego horroru i groteski, by wzmocnić lęk i niepokój. Estetyczna spójność świata stanowi fundament tzw. *environmental storytelling* – narracji przekazywanej poprzez otoczenie



# ROLA ŚWIATOTWÓRSTWA

## 4. ROLA EDUKACYJNA I FILOZOFICZNA

Światy gier mogą pełnić funkcję dydaktyczną, filozoficzną lub krytyczną, skłaniając do refleksji nad problemami społecznymi i egzystencjalnymi. *Disco Elysium* poprzez konstrukcję fikcyjnego miasta Revachol eksploruje tematy polityki, ideologii i kryzysu tożsamości. Podobnie *Papers, Please* ukazuje mechanizmy państwa totalitarnego, a *Civilization VI* umożliwia refleksję nad cyklem rozwoju cywilizacji. W tym sensie świat gry działa jako laboratorium myślowe (Bogost, 2007), w którym gracze testują alternatywne modele rzeczywistości.

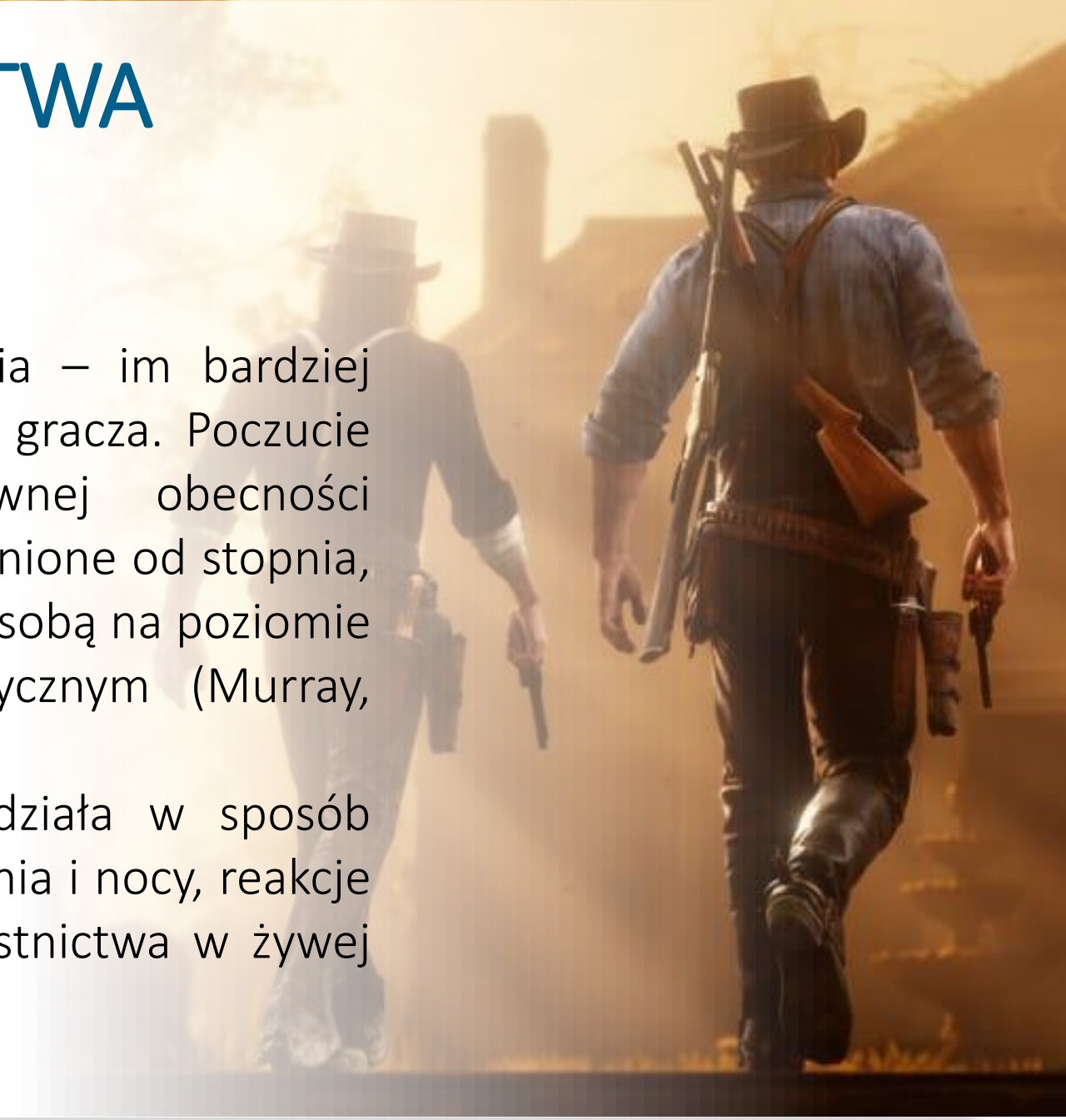


# ROLA ŚWIATOTWÓRSTWA

## 5. ROLA IMMERSYJNA

Świat pełni funkcję „ramy” zanurzenia – im bardziej spójny i logiczny, tym mocniej wciąga gracza. Poczucie obecności (*presence*) i interaktywnej obecności (*telepresence*) w świecie gry jest uzależnione od stopnia, w jakim elementy świata współgrają ze sobą na poziomie narracyjnym, mechanicznym i estetycznym (Murray, 1997; Calleja, 2011).

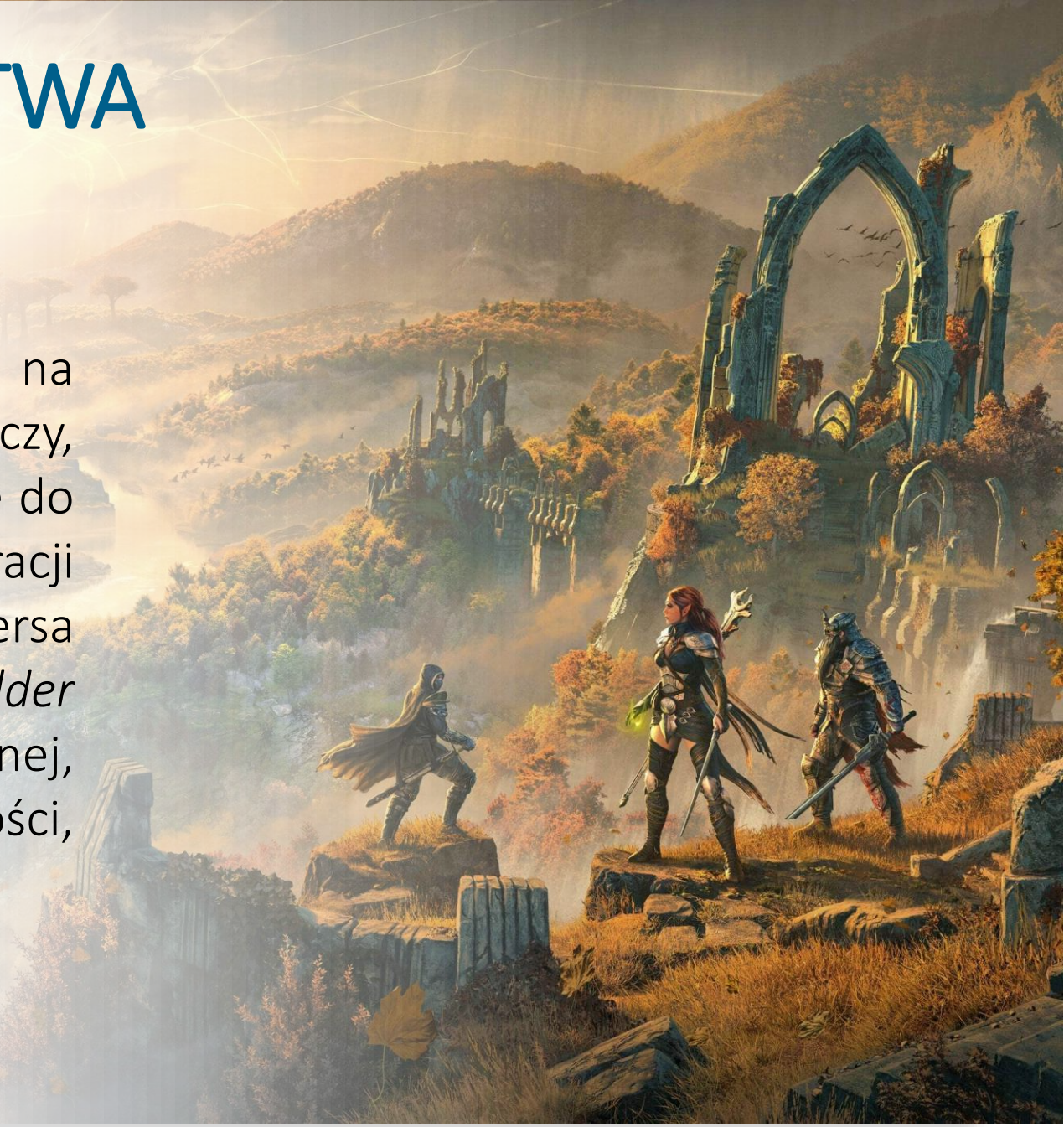
W *Red Dead Redemption 2* świat działa w sposób konsekwentny (zmiany pogody, cykle dnia i nocy, reakcje NPC-ów), co wzmacnia wrażenie uczestnictwa w żywej rzeczywistości.



# ROLA ŚWIATOTWÓRSTWA

## 6. ROLA SPOŁECZNA I KULTUROWA

Światotwórstwo pozwala także na budowanie wspólnoty odbiorców i graczy, którzy traktują uniwersum gry jako pole do własnych interpretacji, fanowskich narracji czy twórczości transmedialnej. Uniwersa takie jak *World of Warcraft* czy *The Elder Scrolls* stają się częścią kultury popularnej, wytwarzając mitologie współczesności, które funkcjonują poza samą grą



# TWORZENIE POSTACI

**Krok 1 — Funkcja bohatera w opowieści**

**Cel:** Określenie roli narracyjnej i dramaturgicznej, jaką dana postać pełni w strukturze fabuły.

**Rozwinięcie:**

Każdy bohater stanowi element systemu narracyjnego i powinien być analizowany poprzez pryzmat pełnionej funkcji. Klasyczne ujęcie (np. według Proppa czy Greimasa) wyróżnia protagonistę, antagonistę, pomocnika, mentora czy trickstera, natomiast współczesne teorie narracji w grach komputerowych uwzględniają także role hybrydyczne (np. antybohater, foil, postać katalityczna). Funkcja dramatyczna postaci wyznacza jej miejsce w osi konfliktu i strukturze fabuły – może być inicjatorem zmiany, zwierciadłem dla głównego bohatera, bądź źródłem napięcia moralnego. Jasne zdefiniowanie tej roli ułatwia spójne projektowanie narracji.

# TWORZENIE POSTACI

**Krok 2 — Szkic podstawowy (tożsamość i wygląd)**

**Cel:** Utworzenie minimalnego zestawu cech identyfikacyjnych, które nadają postaci rozpoznawalność i stanowią punkt wyjścia do dalszego rozwoju.

**Rozwinięcie:**

Podstawowa charakterystyka obejmuje dane socjodemograficzne (imię, wiek, pochodzenie, status społeczny) oraz elementy wizualne, które pozwalają graczowi lub odbiorcy szybko zakodować tożsamość postaci. Dodanie kilku cech psychologicznych (np. upór, sceptycyzm, empatia) pozwala od początku zasugerować trajektorie jej działań fabularnych. Z punktu widzenia psychologii narracyjnej, nawet uproszczony szkic postaci inicjuje proces odbiorczy, w którym gracz buduje pierwsze hipotezy interpretacyjne na temat jej roli.

# TWORZENIE POSTACI

**Krok 3 — Historia (backstory) — budowa osi życia**

**Cel:** Uzasadnienie motywacji i psychologii bohatera poprzez ustrukturyzowaną przeszłość.

**Rozwinięcie:**

Backstory pełni funkcję genezy postaci. Oś życia, obejmująca kluczowe wydarzenia (narodziny, doświadczenia formacyjne, straty, sukcesy, tajemnice), wytwarza logiczne uzasadnienie dla bieżących zachowań. Wprowadzenie elementów traumatycznych lub sekretów umożliwia konstruowanie konfliktów wewnętrznych i dramatycznych zwrotów akcji. Z perspektywy narratologii transmedialnej, backstory jest także przestrzenią rozbudowy lore'u świata gry – często ujawniane jest fragmentarycznie poprzez dialogi, dokumenty czy retrospekcje.

# TWORZENIE POSTACI

**Krok 4 — Motywacje: Wola vs. Potrzeba (want vs need)**

**Cel:** Rozróżnienie pomiędzy celami zewnętrznymi a wewnętrznymi, co stanowi fundament dramaturgii postaci.

**Rozwinięcie:**

Każda postać funkcjonuje w napięciu pomiędzy wolą (zewnętrznym celem: zdobycie artefaktu, odzyskanie tronu, pokonanie przeciwnika) a potrzebą (wewnętrzną transformacją: przezwyciężenie lęku, nauka zaufania, pogodzenie się z przeszłością). Kontrast pomiędzy tymi wymiarami generuje konflikt dramatyczny, a w przypadku gier – motywuje działania gracza. Z perspektywy psychologii narracyjnej, „want” odpowiada za dynamikę fabuły, podczas gdy „need” nadaje opowieści wymiar emocjonalno-moralny.

# TWORZENIE POSTACI

**Krok 5 — Konflikty (wewnętrzne i zewnętrzne)**
**Cel:** Zidentyfikowanie źródeł napięcia, które napędzają fabułę i rozwój postaci.

**Rozwinięcie:**
Konflikty można podzielić na zewnętrzne (walka o władzę, starcia z naturą, antagonizmy społeczne) i wewnętrzne (wina, rozterki moralne, dysonans między wartościami). W literaturze przedmiotu podkreśla się, że ich współistnienie wzmacnia dramaturgię: walka z wrogiem może być równocześnie konfrontacją z własnym strachem. Gry wideo często wykorzystują mechanizmy wyborów moralnych, aby ujawniać i eskalować konflikty wewnętrzne.

# TWORZENIE POSTACI

**Krok 6 — Relacje i sieć postaci powiązanych**

**Cel:** Ukazanie, że bohater nie istnieje w izolacji, lecz w strukturze powiązań społecznych i emocjonalnych.

**Rozwinięcie:**

Relacje narracyjne tworzą sieć zależności, w której wyodrębnia się m.in. mentorów, sojuszników, przeciwników, obiekty romantyczne czy postacie neutralne. Dynamika relacji – zaufanie, zdrada, rywalizacja, zależność – nadaje głębię interakcjom fabularnym i umożliwia projektowanie konfliktów na wielu poziomach. W kontekście gier komputerowych takie sieci powiązań stają się również narzędziem mechaniki, np. w systemach reputacji czy lojalności drużyny.

# TWORZENIE POSTACI

**Krok 7 — Cechy, umiejętności i wady (mechanika bohatera)**

**Cel:** Zdefiniowanie kompetencji narracyjno-mechanicznych, które równoważą potencjał postaci.

**Rozwinięcie:**

Postać powinna być zaprojektowana jako zestaw mocnych stron (umiejętności bojowe, zdolności magiczne, inteligencja, charyzma) oraz słabości (fobie, ograniczenia fizyczne, błędy charakterologiczne). Z perspektywy dramaturgii wady pełnią funkcję katalizatora napięć, gdyż uniemożliwiają łatwe osiąganie celów. W grach RPG i action-adventure tego typu balans przenosi się także na system mechaniczny – bohater jest grywalny, ale nie wszechmocny.

# TWORZENIE POSTACI

**Krok 8 — Łuk postaci (arc): plan dramaturgiczny przemiany**
**Cel:** Zaprojektowanie procesu ewolucji bohatera w toku narracji.

**Rozwinięcie:**
Łuk postaci można sklasyfikować jako rozwój (growth arc), upadek (fall arc), przemianę moralną lub łuk płaski (flat arc), w którym bohater nie zmienia się, lecz zmienia świat wokół siebie. Struktura łuku obejmuje zazwyczaj kluczowe momenty: inciting incident (wydarzenie inicjujące), próby i odmowy, punkt zwrotny (midpoint), kryzys, wybór końcowy i konsekwencje. Zaplanowanie łuku ma znaczenie nie tylko dramaturgiczne, lecz również emocjonalne – odbiorca angażuje się, obserwując przemianę postaci, a w grach wideo często także współuczestniczy w jej kształtowaniu poprzez decyzje podejmowane w trakcie rozgrywki.

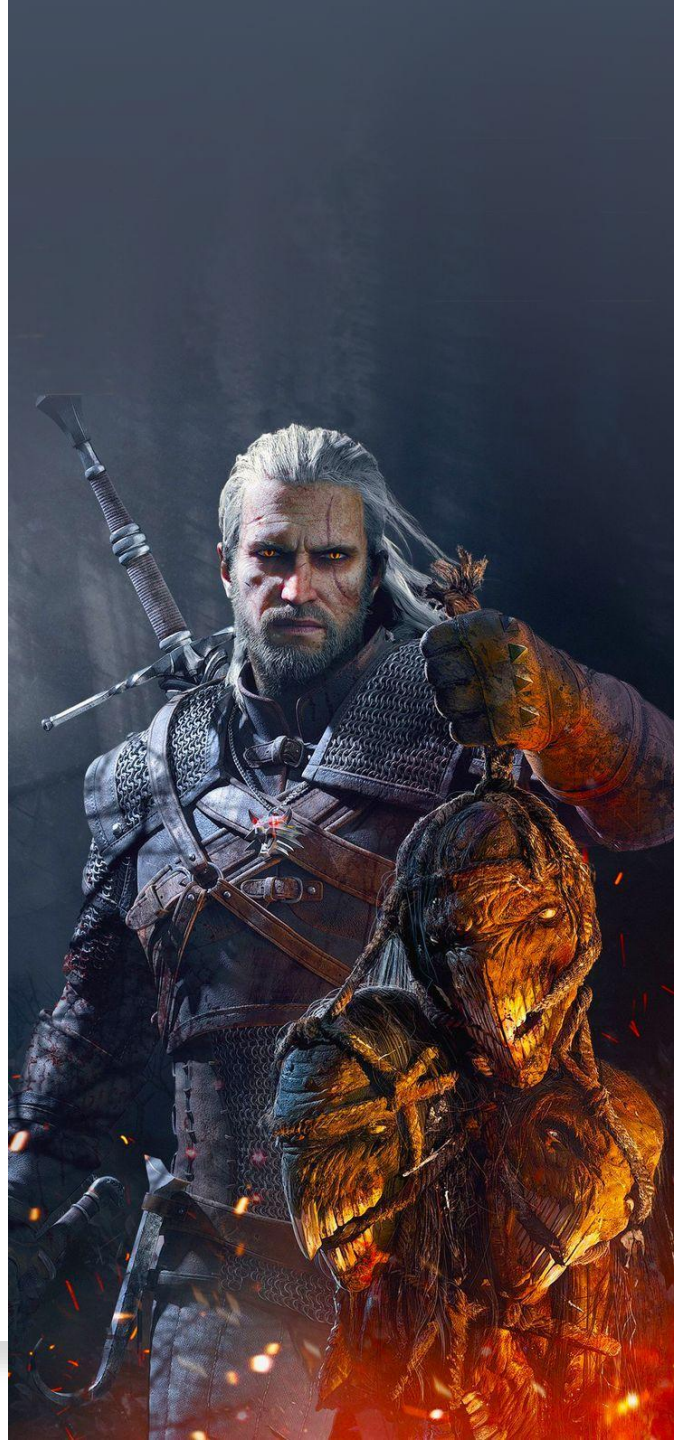
# Najczęstsze błędy przy tworzeniu postaci

- **Mary Sue** – postać *idealna*, której zawsze wszystko się udaje, zawsze wie co robić, wygląda doskonale, nie popełnia błędów, nie ma wewnętrznych konfliktów.
- **Brak motywacji do działania** – bohater bez motywacji nie ma powodu ruszać palcem. Jeśli zaangażuje się w działania, to będzie to usilne i męczące. Nie tylko dla postaci, ale też dla gracza albo czytelnika.
- **Przerost cech/umiejętności nad historią** – zadbaj o historię, bo to ona oczaruje odbiorcę.
- **Ignorowanie świata** – Twoja postać powinna być częścią świata, a nie intruzem, którego nie dotyczą rządzące nim prawa.

# GERALT Z RIVII

**Krok 1 – Funkcja bohatera w opowieści**
**Rola:** Protagonista cyklu „Wiedźmin” (książki, gry).
**Funkcje dramatyczne:** Łącznik między światem ludzi a światem potworów, figura moralna w świecie pełnym szarości, narzędzie eksploracji pytań o wolną wolę, los i człowieczeństwo.

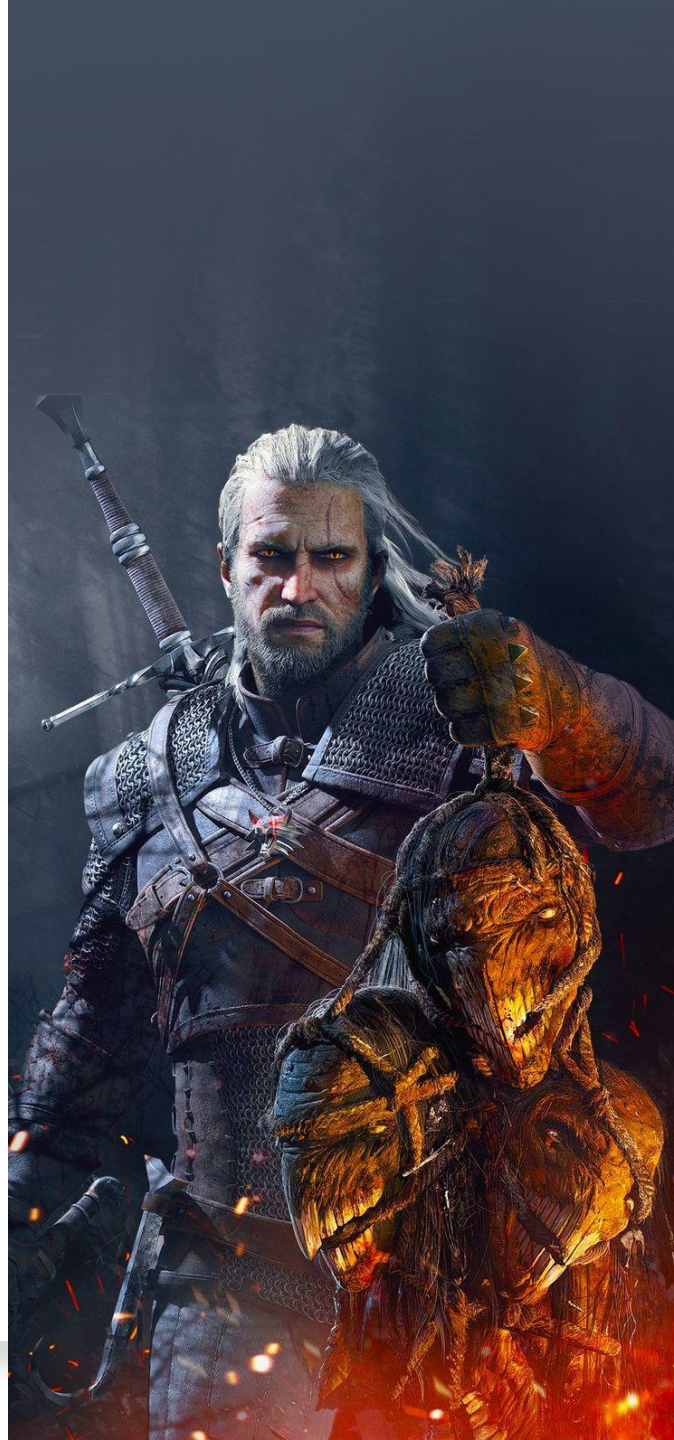
**Krok 2 – Szkic podstawowy (tożsamość i wygląd)**
**Imię:** Geralt z Rivii (przydomek nadany dla lepszego brzmienia, niepochodzący od faktycznego miejsca urodzenia).
**Wiek:** około 90–100 lat w czasie głównych wydarzeń.
**Wygląd:** Wysoki, muskularny, o białych włosach i bliznach na całym ciele, żółte oczy kota – wynik mutacji wiedźmińskich.
**Cechy charakterystyczne:** wiecznie ponury wyraz twarzy, ironiczny humor, dystans do świata.



# GERALT Z RIVII

**Krok 3 – Historia (backstory)**
Jako dziecko został oddany do wiedźmińskiej szkoły w Kaer Morhen.
Poddany mutacjom i treningowi, które uczyniły go potężnym łowcą potworów.
Znany jako „Biały Wilk” – łowca, który balansuje między światem ludzi a światem istot nadnaturalnych.
Najważniejszym punktem życia staje się relacja z Ciri – „dzieckiem niespodzianką” związanym z jego losem.

**Krok 4 – Motywacje: want vs need**
**Want (zewnętrzny cel):** żyć według kodeksu wiedźmińskiego, wykonywać swoją pracę, zachować neutralność.
**Need (wewnętrzna potrzeba):** odkryć, że neutralność jest iluzją; zrozumieć, że więzi z innymi (Yennefer, Ciri, przyjaciele) nadają jego życiu sens.
**Lęki:** Strach przed utratą tych, których kocha; przed tym, że nie pasuje ani do ludzi, ani do potworów.



# GERALT Z RIVII

**Krok 5 – Konflikty**

**Zewnętrzne:** prześladowania wiedźminów, nieufność ludzi, polityczne intrygi, wojny, poszukiwanie Ciri.

**Wewnętrzne:** rozdźwięk między neutralnością a moralnymi decyzjami, poczucie samotności, walka z własnym przeznaczeniem.

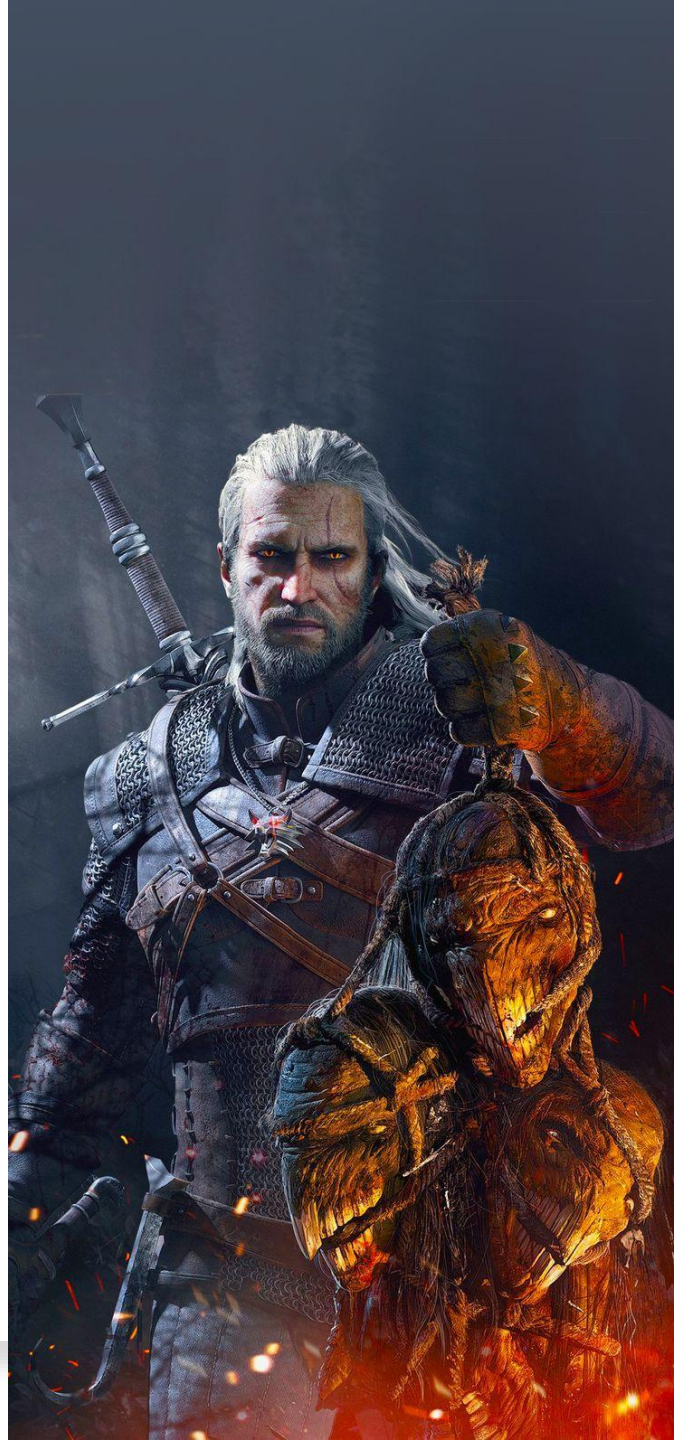
**Krok 6 – Relacje i sieć postaci**

**Yennefer:** ukochana i równocześnie źródło największych konfliktów emocjonalnych.

**Ciri:** przybrana córka, centralny punkt jego przemiany – z samotnika staje się ojcem.

**Jaskier, Vesemir, Triss:** przyjaciele, którzy budują jego poczucie wspólnoty.

**Antagoniści:** potwory, ludzie kierujący się uprzedzeniami, a także los jako siła nadrzędna.



# GERALT Z RIVII

**Krok 7 – Cechy, umiejętności i wady**

**Mocne strony:** mistrz walki mieczem, znajomość alchemii i magii znaków, niezwykła kondycja i refleks, inteligencja i doświadczenie.

**Wady:** cynizm, skłonność do izolacji, trudności w wyrażaniu uczuć, przywiązanie do idei neutralności nawet wtedy, gdy nie jest to możliwe.

**Dziwactwa:** sarkazm, suchy humor, skłonność do moralizowania mimo własnej niepewności.

**Krok 8 – Łuk postaci (arc)**

**Typ łuku:** Growth (*od samotnego wiedźmina do ojca i opiekuna*).

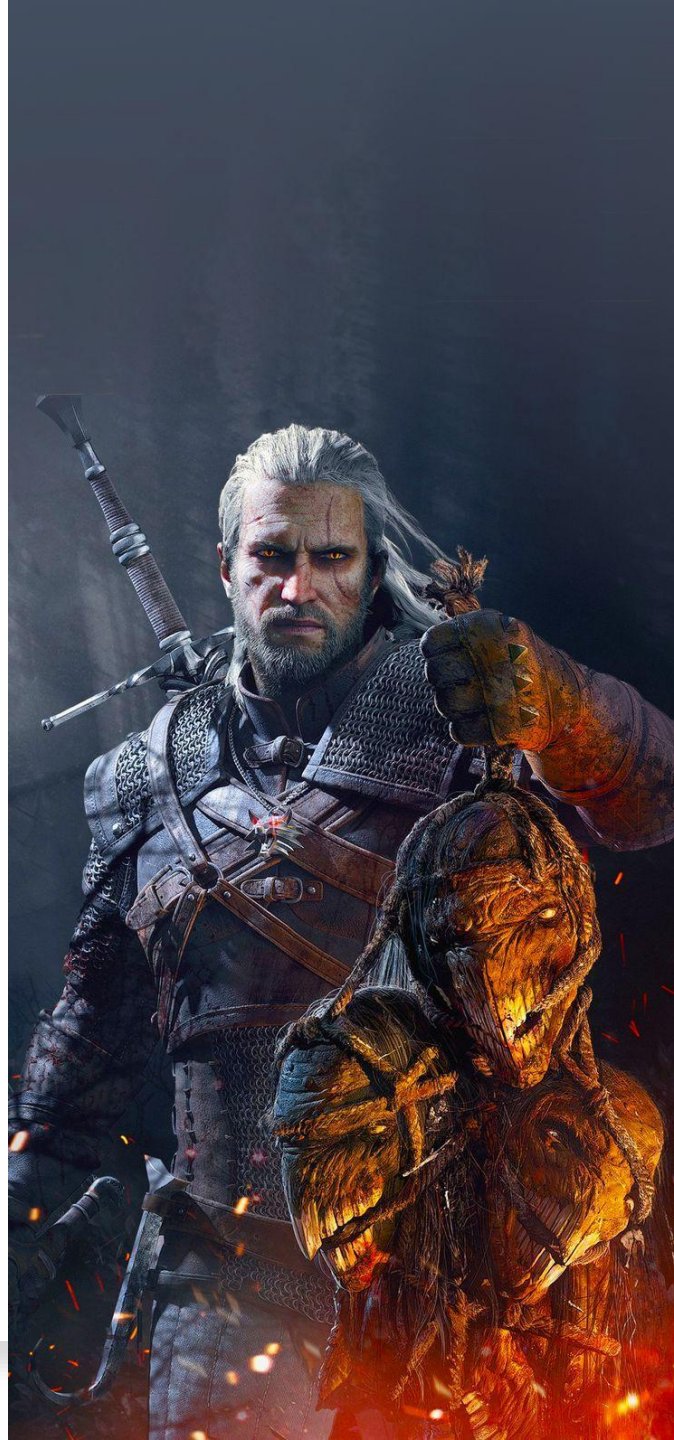
**Kluczowe beaty:**

*Inciting incident:* los łączy go z Ciri poprzez prawo niespodzianki.

*Midpoint:* jego neutralność zostaje wystawiona na próbę w obliczu konfliktów politycznych i zagrożeń.

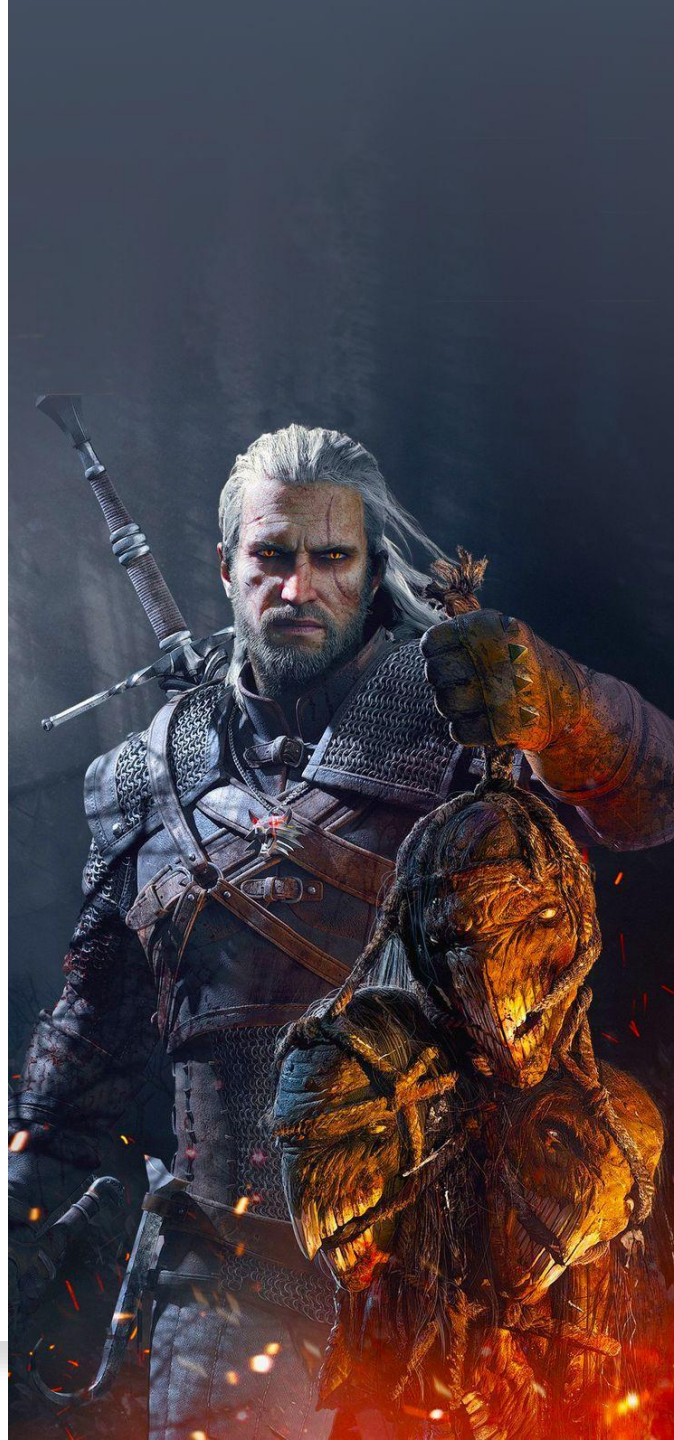
*Crisis:* walka o Ciri i decyzje dotyczące jej losu.

*Resolution:* akceptacja roli ojca i człowieka, który nie może być poza światem ludzi.



# KARTA POSTACI — GERALT Z RIVII

Imię: Geralt z Rivii
Rola: Protagonista, figura moralna, łowca potworów
Wiek: ~100 lat, wiedźmin po mutacjach
Wygląd: Białe włosy, żółte oczy kota, blizny
Cechy: cyniczny, ironiczny, inteligentny, powściągliwy
Wady: emocjonalny dystans, trudność w okazywaniu uczuć, obsesja neutralności
Backstory: dziecko oddane do Kaer Morhen → mutacje → wiedźmin → życie między ludźmi i potworami
Want: neutralność, niezależność, przetrwanie
Need: więzi, miłość, akceptacja przeznaczenia
Konflikty: samotność, polityka, los
Relacje: Ciri (córka), Yennefer (miłość), Vesemir (mentor), Jaskier (przyjaciel)
Typ łuku: Growth – z samotnika w ojca
Kluczowe beaty: los → neutralność → kryzys rodziny → akceptacja więzi



# CIRI

**Krok 1 — Funkcja bohatera w opowieści**
**Rola:** Protagonistka współdzielona (z Geraltem), figura „dziecka przeznaczenia”.
**Funkcja dramatyczna:** Jest katalizatorem całej fabuły, napędza działania innych postaci i stanowi oś konfliktu (walka o nią między Geraltem, Yennefer, Emhyrem i Dzikim Gonem).

**Krok 2 — Szkic podstawowy (tożsamość i wygląd)**
**Imię:** Cirilla Fiona Elen Riannon.
**Wiek:** 21 lat.
**Pochodzenie:** Księżniczka Cintry, dziecko starszej krwi.
**Status społeczny:** Dziedziczka tronu Cintry, ale w praktyce uciekinierka i outsiderka.
**Wygląd:** Srebrzyste włosy, zielone oczy, smukła sylwetka, blizna na policzku.
**Cechy charakterystyczne:** Uparta, odważna, lojalna, niecierpliwa, impulsywna.



# CIRI

Krok 3 — Historia (backstory)

Oś życia:

1. Narodziny jako dziecko Pavetty i Duny’ego (dziecko-niespodzianka Geralta).
2. Śmierć rodziców, wychowywana przez babkę Calanthe.
3. Utrata Cintry i ucieczka podczas masakry Nilfgaardu.
4. Trening w Kaer Morhen pod okiem Geralta i wiedźminów.
5. Nauka magii pod okiem Yennefer.
6. Ucieczki przed Dzikim Gonem, lata tułaczki i walki.

**Trauma/sekrety:** poczucie osamotnienia; ciężar przepowiedni Ithlinne; obawa przed utratą kontroli nad mocą starszej krwi.

Krok 4 — Motywacje: Want vs Need

**Zewnętrzny cel (want):** Uciec przed Dzikim Gonem i ocalić świat przed ich inwazją.

**Wewnętrzna potrzeba (need):** Odnaleźć własną tożsamość i zaakceptować ciężar przeznaczenia, zamiast przed nim uciekać.

**Lęki i przeszkody:** Strach przed wykorzystaniem przez innych; obawa, że jej moc zaszkodzi bliskim.



# CIRI

**Krok 5 — Konflikty (wewnętrzne i zewnętrzne)**

**Zewnętrzne:**

Pościg Dzikiego Gonu.

Presja polityczna (Nilfgaard, Królestwa Północy, Łowcy Czarownic).

**Wewnętrzne:**

Rozdarcie między wolą bycia „sobą” a byciem „dzieckiem przeznaczenia”.

Strach przed utratą kontroli i skrzywdzeniem bliskich.

**Krok 6 — Relacje i sieć postaci powiązanych**

**Geralt:** Ojciec zastępczy, relacja pełna miłości i wzajemnej ochrony.

**Yennefer:** Matczyna figura, wymagająca, ale wierząca w jej potencjał.

**Emhyr:** Biologiczny ojciec, traktujący ją jak narzędzie polityczne.

**Avallac’h:** Mentor i sojusznik, ale obciążony własnymi planami wobec niej.



# CIRI

**Krok 7 — Cechy, umiejętności i wady**
**Mocne strony:** Znakomita szermierka, zdolność teleportacji i podróży między światami, odwaga, determinacja.
**Wady:** Impulsywność, niecierpliwość, niepewność emocjonalna.
**Dziwactwo:** Ma w sobie dziecięcą ciekawość i skłonność do żartów nawet w trudnych sytuacjach.

**Krok 8 — Łuk postaci (arc)**
**Typ łuku:** Rozwój (growth).
**Beaty:**

*Inciting incident:* powrót Dzikiego Gonu i polowanie na Ciri.
*Midpoint:* odnalezienie Geralta i konfrontacja z własną mocą.
*Kryzys:* decyzja, czy zmierzyć się z przeznaczeniem, czy uciekać dalej.
*Climax:* walka z Eredinem i finałowe wykorzystanie mocy starszej krwi.
*Resolution:* trzy możliwe zakończenia – śmierć, cesarstwo, droga wiedźminki.



# KARTA POSTACI – CIRI

**Imię / Przydomek:** Cirilla Fiona Elen Riannon (Ciri)
**Wiek / Pochodzenie:** 21 lat, księżniczka Cintry, dziecko starszej krwi
**Rola w fabule:** Protagonistka współdzielona, katalizator fabuły
**Wygląd:** Srebrzyste włosy, zielone oczy, blizna na policzku
**Cechy:** Odważna, lojalna, impulsywna
**Wady:** Niecierpliwa, impulsywna, wewnętrznie rozdarta
**Umiejętności:** Szermierka, teleportacja, podróże między światami
**Oś czasu:** Narodziny – utrata rodziców – upadek Cintry – Kaer Morhen – nauka u Yennefer – ucieczka przed Gonem
**Want:** Przetrwać i ocalić bliskich
**Need:** Zaakceptować swoje przeznaczenie i tożsamość
**Największy lęk:** Utrata kontroli i skrzywdzenie bliskich
**Konflikty:** Zewnętrzne – Dziki Gon, polityka; Wewnętrzne – tożsamość vs przeznaczenie
**Relacje:** Geralt (ojciec), Yennefer (matka), Emhyr (ojciec biologiczny), Avallac'h (mentor niepewny)
**Typ łuku:** Rozwój (growth)
**Kluczowe beaty:** Gon wraca → konfrontacja w Kaer Morhen → walka finałowa → trzy możliwe rozwiązania
**Sekret:** Przepowiednia Ithlinne i moc zdolna zniszczyć świat



# ASTARION

**Krok 1 – Funkcja bohatera w opowieści**
**Rola:** Towarzysz, potencjalny partner romantyczny, antihero.
**Funkcje dramatyczne:** źródło moralnych dylematów (np. głód krwi), katalizator konfliktów w drużynie, kontrast do bardziej heroicznych postaci.

**Krok 2 – Szkic podstawowy (tożsamość i wygląd)**
**Imię:** Astarion Ancunin.
**Wiek:** około 200 lat (elf wampirzy pomiot).
**Wygląd:** smukły, elegancki elf o bladym obliczu, czerwonych oczach i ujmującym uśmiechu.
**Cechy charakterystyczne:** urok osobisty, cynizm, manipulacja.



# ASTARION

## Krok 3 – Historia (backstory)

- Był niegdyś urzędnikiem w Baldur’s Gate.
- Został przemieniony w wampirzego pomiota przez Cazadora Szar'a, swego mistrza.
- Przez ponad dwa wieki zmuszany był do posłuszeństwa i poniżenia.
- Traumą jest całkowita utrata wolności, związana z niemożnością przeciwstawienia się Cazadorowi.

## Krok 4 – Motywacje: want vs need

**Want (zewnętrzny cel):** Uwolnić się spod jarzma Cazadora, a w późniejszym etapie przejąć jego potęgę, by nigdy więcej nie być niewolnikiem.

**Need (wewnętrzna potrzeba):** Zrozumieć, że prawdziwa wolność i siła nie wynikają z dominacji nad innymi, lecz z akceptacji siebie i zaufania innym.

**Lęki:** Strach przed utratą kontroli, powrotem do roli ofiary, odkryciem swojej „słabości”.



# ASTARION

**Krok 5 – Konflikty**

**Zewnętrzne:** walka z Cazadorem; trudna relacja z drużyną, która nie zawsze akceptuje jego metody; napięcie między jego naturą a oczekiwaniami innych.

**Wewnętrzne:** trauma po niewoli, uzależnienie od krwi, dylemat moralny między wolnością a tyranią.

**Krok 6 – Relacje i sieć postaci**

**Cazador:** oprawca, najważniejszy antagonista w jego osobistej historii.

**Drużyna:** nieufność, testowanie granic moralnych innych bohaterów.

**Romantyczny partner (opcjonalny):** źródło jego przemiany emocjonalnej; relacja może prowadzić do jego rozwoju lub pogłębienia mroku.



# ASTARION

**Krok 7 – Cechy, umiejętności i wady**

**Mocne strony:** charyzma, manipulacja, elokwencja, umiejętności łotrzyka i wampirze zdolności (hipnoza, kły).

**Wady:** egoizm, skłonność do manipulacji, uzależnienie od krwi, moralna ambiwalencja.

**Dziwactwa:** uwielbia ironię i dramatyzowanie swoich historii.

**Krok 8 – Łuk postaci (arc)**

**Typ łuku:** Możliwy *growth* (jeśli porzuci obsesję kontroli i odnajdzie zaufanie), *fall* (jeśli przejmie moc Cazadora i stanie się tyranem).

**Kluczowe beaty:**

*Inciting incident:* porwanie przez łupieżców umysłu daje mu nową szansę na wolność.

*Midpoint:* konfrontacja z własnym głodem i moralnością drużyny.

*Crisis:* starcie z Cazadorem i decyzja o przejęciu jego rytuału lub odrzuceniu mocy.

*Resolution:* albo emancypacja i wewnętrzna przemiana, albo upadek w nową tyranię.



# KARTA POSTACI — ASTARION

Imię: Astarion Ancunin
Rola: Antihero, potencjalny partner, katalizator konfliktów moralnych
Wiek: ~200 lat, elf-wampirzy pomiot
Wygląd: Blady, elegancki, czarujący, o oczach drapieżnika
Cechy: charyzmatyczny, cyniczny, ironiczny
Wady: egoizm, manipulacja, uzależnienie od krwi
Backstory: urzędnik → przemieniony przez Cazadora → 200 lat niewoli i upokorzeń
Want: uwolnić się i zdobyć moc
Need: nauczyć się zaufania i prawdziwej wolności
Konflikty: trauma, głód krwi, wybór między dominacją a człowieczeństwem
Relacje: Cazador (antagonista), drużyna (test moralny), potencjalny partner (szansa na przemianę)
Typ łuku: Growth lub Fall (zależnie od decyzji gracza)
Kluczowe beaty: ujawnienie natury → walka o akceptację → konfrontacja z Cazadorem → wybór finałowy



# KARTA POSTACI — ASTARION



# PODSUMOWANIE

# Model klasyczny (arystotelesowski)

Model klasyczny wywodzi się z *Poetyki* Arystotelesa i jest fundamentem dla całej zachodniej teorii dramaturgii. W tym ujęciu dobra opowieść ma **początek, środek i koniec**, a wszystkie wydarzenia łączą się **logicznie** w ciąg przyczynowo-skutkowy. Fabuła jest uporządkowana i podporządkowana celowi nadrzędnemu – prowadzi odbiorcę przez konflikt ku rozwiązaniu, przynoszącemu emocjonalne oczyszczenie, czyli *katharsis*.

Narracja klasyczna jest **zamknięta i teleologiczna**, co oznacza, że wszystko w niej ma sens i cel – żaden element nie jest przypadkowy. Bohater (protagonista) dąży do określonego celu, przechodzi przez kryzysy (*perypetie*), aż wreszcie dokonuje przemiany (*anagnorisis* – rozpoznanie prawdy o sobie lub świecie).

W kontekście współczesnych narracji serialowych i gier komputerowych model arystotelesowski stanowi **podstawowy schemat fabularny** – wzorzec struktury trzech aktów:

1. *Ekspozycja* – przedstawienie świata i konfliktu,
2. *Konfrontacja* – rozwój napięcia, komplikacje,
3. *Rozwiązanie* – kulminacja i zakończenie.

# Model klasyczny (arystotelesowski)

Tego typu narracja buduje satysfakcję z „domknięcia historii” i daje poczucie porządku. W serialach odnajdujemy ją w klasycznych formatach telewizyjnych (np. *Breaking Bad*, *House of Cards*), a w grach – w konstrukcji RPG-ów i przygodówek, gdzie gracz realizuje misję główną w logicznie zaplanowanej sekwencji wydarzeń (*The Witcher 3*, *God of War*).

**Charakterystyczne cechy modelu klasycznego:**

- linearność i przyczynowość zdarzeń,
- jasno zdefiniowany początek i koniec,
- wyraźna motywacja bohatera,
- dominacja konfliktu głównego nad pobocznymi wątkami,
- moralny lub emocjonalny finał (katharsis).

# Model strukturalistyczny

Model strukturalny (lub strukturalistyczny) nie koncentruje się na treści, lecz na **strukturze narracji** – na tym, jak zbudowana jest opowieść i jakie pełni funkcje. Inspiracją są tu prace badaczy takich jak **Władimir Propp**, **Roland Barthes**, **Tzvetan Todorov** czy **Algirdas Julien Greimas**.

Władimir Propp, analizując rosyjskie baśnie ludowe, wykazał, że mimo różnorodności treści można wskazać **stały zestaw funkcji narracyjnych** (np. „odejście bohatera", „dar magiczny", „walka z przeciwnikiem", „powrót"). Oznacza to, że narracje działają jak **system znaków i struktur**, które można modelować i powtarzać w różnych kontekstach.

Barthes poszerzył to podejście, wprowadzając pojęcie **funkcji dystrybutywnych** (elementy akcji, które napędzają narrację – np. zagadki, zadania, akcje bohatera) oraz **funkcji integracyjnych** (elementy znaczeniowe, symboliczne – np. motywy, archetypy, odniesienia kulturowe). Dzięki temu analiza narracji staje się badaniem **mechanizmu wytwarzania sensu**.

# Model strukturalistyczny

W narracji serialowej ten model pomaga zrozumieć, w jaki sposób buduje się **wielowątkowość** – poprzez zestawienie równoległych funkcji fabularnych (np. wątek główny i epizodyczne) i jak różne postacie pełnią **określone role strukturalne** (bohater, przeciwnik, darczyńca, pomocnik, odbiorca nagrody).
W grach komputerowych model strukturalny ma ogromne znaczenie projektowe. Każda misja, wybór dialogowy czy sekwencja akcji pełni **funkcję narracyjną**, którą projektant może zidentyfikować, przekształcić lub powtórzyć. Pozwala to planować opowieść w sposób modułowy – jak system powiązanych funkcji, które reagują na decyzje gracza (*Mass Effect*, *Zelda*, *Dragon Age*).

**Charakterystyczne cechy modelu strukturalnego:**

- narracja rozumiana jako system znaków, kodów i funkcji,
- rola postaci określona przez jej funkcję w fabule,
- nacisk na mechanizmy budowania znaczeń,
- możliwość przekształcania struktur bez zmiany sensu (np. inna kolejność, to samo znaczenie),
- potencjał do tworzenia interaktywnych narracji modularnych.

# Model postmodernistyczny

Model postmodernistyczny wyłonił się w drugiej połowie XX wieku jako reakcja na klasyczną spójność i strukturalne uporządkowanie narracji. Postmodernizm wprowadził **świadomość fikcyjności opowieści** oraz **fragmentaryczność i nielinearność czasu narracyjnego**.
W tym modelu fabuła przestaje być jednolitym łańcuchem zdarzeń, a staje się **siecią możliwych historii**. Odbiorca nie otrzymuje gotowej struktury znaczeń, lecz sam ją rekonstruuje, interpretując sprzeczne, niepełne lub wieloperspektywiczne narracje. Pojawia się **meta-narracja** – czyli opowieść, która komentuje samą siebie, ukazując proces konstruowania świata przedstawionego.
W narracji serialowej postmodernizm przejawia się w formach **wielowątkowych, otwartych, samorefleksyjnych**. Serial nie musi mieć wyraźnego zakończenia – może tworzyć **świat narracyjny, który trwa** (np. *Twin Peaks*, *Westworld*, *Dark*, *Black Mirror*). Każdy odcinek może pełnić funkcję niezależnego modułu lub wariacji na temat głównego motywu.

# Model postmodernistyczny

W grach komputerowych model postmodernistyczny znajduje naturalne zastosowanie, ponieważ interaktywność umożliwia tworzenie **wielowariantowych i emergentnych narracji** – takich, które powstają w wyniku działań gracza. Przykładami są gry, w których fabuła jest otwarta, nielinearna, a decyzje mają trwały wpływ na świat przedstawiony (*Disco Elysium*, *Detroit: Become Human*, *Life is Strange*, *Undertale*).

**Charakterystyczne cechy modelu postmodernistycznego:**

- fragmentaryczność i otwartość narracji,
- nielinearność czasu fabularnego,
- brak jednoznacznego zakończenia i sensu,
- gra z konwencjami i autotematyzm (świadomość fikcji),
- odbiorca jako współtwórca znaczenia,
- splątanie wątków i perspektyw narracyjnych.

# Zestawienie porównawcze

| Cecha / Model | Klasyczny (Arystoteles) | Strukturalistyczny | Postmodernistyczny |
|---|---|---|---|
| **Porządek wydarzeń** | Linearny, przyczynowo-skutkowy | System funkcji i ról | Fragmentaryczny, nielinearny |
| **Zakończenie** | Zamknięte, katharsis | Zależne od struktury | Otwarte, wieloznaczne |
| **Bohater** | Centralna postać, przemiana | Funkcja w systemie fabularnym | Często zdekonstruowany, wieloperspektywiczny |
| **Odbiorca** | Widz pasywny | Odbiorca interpretujący schematy | Odbiorca współtworzący sens |
| **Forma narracji w grach** | Misja główna, finał | Struktura questów i funkcji | Otwarta sieć znaczeń, warianty fabuły |

# Zestawienie porównawcze

| Rodzaj wątku | Charakterystyka (istota fabularna) | Funkcja w strukturze narracji |
|---|---|---|
| Wątek główny (A-plot) | Centralny nurt fabuły, prowadzący głównego bohatera przez konflikt do rozwiązania. Ma wyraźny cel i zakończenie. | Organizuje całą opowieść, nadaje kierunek, buduje napięcie i przemianę bohatera. |
| Wątek równoległy (B-, C-plot) | Towarzyszący wątek poboczny, rozwijający inne postaci lub motywy. Tematycznie spójny z głównym. | Poszerza świat, pogłębia motywacje postaci, wprowadza kontrast lub komentarz do głównej osi. |
| Wątek epizodyczny | Samodzielna opowieść o zamkniętej strukturze, powiązana luźno z narracją nadrzędną. | Umożliwia modularność, różnorodność tematów, narracyjne „oddechy”. |
| Wątek ramowy | Opowieść nadrzędna, która spaja mniejsze historie w jedną całość. Może mieć charakter retrospektywny lub meta-narracyjny. | Porządkuje strukturę, wprowadza punkt widzenia i kontekst opowieści. |
| Wątek rozgałęziający się (branching) | Fabuła rozwidlająca się w zależności od decyzji odbiorcy. Wiele możliwych ścieżek i zakończeń. | Zwiększa interaktywność i poczucie sprawczości, buduje indywidualne doświadczenie narracyjne. |
| Wątek zwijający się (foldback) | Wiele decyzji, ale wszystkie ścieżki zbiega się w kluczowych punktach fabuły. | Zachowuje dramaturgiczną spójność przy pozornej wolności wyboru. |
| Wątek otwarty | Fabuła bez jednoznacznego zakończenia lub rozwiązania konfliktu. | Wzbudza refleksję, zachęca do interpretacji i kontynuacji. |
| Wątek zamknięty | Zakończona historia z rozwiązanym konfliktem i jasnym finałem. | Dostarcza katharsis, porządkuje emocje odbiorcy. |

# SPRAWDZENIE WIADOMOŚCI

- *TEAMS*
- *PLIKI*
- *TESTY*
- *PROJEKTOWANIE FABUŁY 4 – questions.pdf*

# EGZAMIN – zakres wiadomości

- Jak stworzyć grę, poszczególne etapy realizacji, zespół projektowy.
- Grupa docelowa, motywacja, typy odbiorców.
- Definicja i rodzaje: fabuły, narracji.
- Rola fabuły w grach, analiza typu fabuły w utworze.
- Role i funkcje narracyjne, struktura narracji
- Typy fabuły, rodzaje wątków i projektowanie ich
- Pojęcia: narrative design, story design, immersja, eskapizm, interaktywność, pacing, cliffhanger, ludonarracja
- Barthes trzy poziomy opisu narracji
- Modele oraz etapy projektowania fabuły
- Modele dramaturgi
- Projektowanie świata i postaci