



**Iwona Grodź**

Polskie Towarzystwo Badań nad Filmem i Mediami

## **Wyśnione... zapowiedzi? *Rękopis znaleziony w Saragossie* Jana Potockiego i Wojciecha Hasa jako filmowy prototyp gry komputerowej – studium intermedialne**

**The Dreamed Foreshadowings? The Manuscript Found in Saragossa by Jan  
Potocki and Wojciech Has as a Cinematic Prototype of a Video Game: as  
a Cinematic Prototype of a Video Game: An Intermedial Study**

### **Abstract**

This article presents a literary and media analysis of *The Manuscript Found in Saragossa* – the novel (1805, Polish edition 1847) by Jan Potocki (1761–1815) and its film adaptation (1964, released in 1965) by Wojciech Has (1925–2000) – as a precursor to the structure and logic of video games. The aim of this article is to demonstrate that *The Manuscript Found in Saragossa*, both as a literary text and as a film, features a pioneering narrative structure that anticipates the logic of modern video games, particularly those with non-linear plots, open-world environments, and *mise en abyme* structures (stories within stories). The study is based on the premise that Potocki's novel and Has's film adaptation, through their modular construction, recursive narrative loops, immersive qualities, and the protagonist's influence on plot progression, can be interpreted as a literary model akin to the design of interactive worlds in role-playing and adventure games. The findings suggest that *The Manuscript Found in Saragossa* can be regarded as a precursor to contemporary video game storytelling, both structurally and functionally, serving as a literary prototype of the "narrative game" well before the digital era. Research material: Jan Potocki's novel *The Manuscript Found in Saragossa* and Wojciech Has's film adaptation; theoretical works in the fields of game studies and narratology.

### **Keywords**

game, literature, *The Manuscript Found in Saragossa*, Jan Potocki

### **Abstrakt**

Tematem tekstu jest analiza literacko-medialna *Rękopisu znalezionego w Saragossie*: powieści (1805, wyd. pol. 1847) Jana Potockiego (1761–1815) i filmu (1964, premiera 1965) Wojciecha Hasa (1925–2000) jako antycypacji struktury i logiki gier komputerowych. Celem artykułu jest ukazanie *Rękopisu znalezionego w Saragossie*, zarówno tekstu literackiego jak i filmu, jako prekursora kształtowanej struktury narracyjnej, która antycypuje logikę współczesnych gier komputerowych – zwłaszcza tych o nieliniowej fabule, otwartym świecie oraz strukturze *mise en abyme* (opowieść w opowieści). Badanie opiera się na założeniu, że powieść Potockiego i jej adaptacja filmowa autorstwa Wojciecha Hasa, poprzez swoją modułową budowę, system zapętleń narracyjnych, immersyjność oraz zależność postępu fabularnego od decyzji głównego bohatera, może być interpretowana jako model literacki bliski projektowaniu interaktywnych światów w grach RPG i przygodowych. Z ustaleń wynika, że można uznać, że *Rękopis znaleziony w Saragossie* antycypuje współczesną narrację gier komputerowych zarówno w warstwie strukturalnej, jak i funkcjonalnej, stając się literackim prototypem „gry narracyjnej” przed erą cyfrową. Materiał badawczy: powieść *Rękopis znaleziony w Saragossie* Jana Potockiego i adaptacja filmowa Wojciecha Hasa, teoretyczne prace z zakresu, m.in.: game studies i narratologii.

### **Słowa kluczowe**

gra, literatura, film, *Rękopis znaleziony w Saragossie*, Jan Potocki

## Wstęp

(...) wszystko to, co nie jest ani subiektywnie, ani obiektywnie przypadkowe, a przecież nie przymuszane także ani zewnętrzną, ani wewnętrzną koniecznością, oznaczać zwykłym słowem: „gra”.

Siemek o poglądach Fryderyka Schillera, 1970, s. 252<sup>1</sup>

Istnieją dzieła, które wyprzedzają nie tylko swój czas, lecz także epokę, do której nigdy formalnie nie należały. Takim utworem jest *Rękopis znaleziony w Saragossie* – barokowo-iluministyczna, nieskończenie labiryntowa powieść (1805, pierwsze wydanie polskie 1847 w przekładzie Edmunda Chojeckiego)<sup>2</sup> Jana Potockiego (1761–1815), która w ekranizacji Wojciecha Hasa (1925–2000) z 1964 roku<sup>3</sup> zyskała nową, audiowizualną formę, pozostając zarazem dziełem niepokojąco otwartym. Film Hasa, interpretowany dotąd głównie w kontekście literackim, filozoficznym czy estetycznym, wydaje się dziś zadziwiająco aktualny, jeśli spojrzeć na niego przez pryzmat współczesnych mediów interaktywnych (zob. m.in. Kluszczyński, 2010)<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> Marek J. Siemek, pisząc o rozważaniach estetycznych Fryderyka Schillera, przypomniał, że zdaniem tego myśliciela: „Estetyczna «gra» jest dla człowieka przede wszystkim wyzwoleniem od «powagi», z jaką na równi upominają się o niego obie konieczności: fizyczna i moralna. W «grze» człowiek jest zawsze i «osobą», i «stanem» naraz – a jednocześnie nie jest ani jednym, ani drugim. «Gra» znosi przypadkowość, gdyż odbywa się zawsze wedle reguł; ale znosi też i przymus, gdyż przestrzeganie reguł jest tu zawsze dobrowolne. Ścisłej, obydwaj przymusy – fizyczny i moralny – znoszą się nawzajem, gdyż w pełni się równoważą, a przez to i neutralizują. I w tym szczęśliwym środku między nimi powstaje piękno – ta sfera «swobodnego igrania» zmysłowości z rozumem, treści z formą, subiektywnej potrzeby z obiektywnym prawidłem. Tylko w tej estetycznej sferze «gry» człowiek afirmuje się totalnie; tylko w niej rozwija w pełni obie swe natury, nie czyniąc żadnej z nich uszczerbku na korzyść drugiej. Tutaj spontaniczność ludzka jest bezpośrednio wartościotwórcza i kreatywna, tutaj gatunek swoiście indywidualizuje się w «totalnych», ale właśnie dlatego różnych i niepowtarzalnych jednostkach” (Siemek, 1970, s. 127).

<sup>2</sup> Zob. powieść Jana Potockiego *Rękopis znaleziony w Saragossie* (1805, wyd. polskie 1847 w przekładzie Edmunda Chojeckiego); <https://polona.pl/search/?query=title:R%C4%99kopis%20znaleziony%20w%20Saragossie&filters=public:1,hasTextContent:0&advanced=1> [dostęp 27.07.2025].

<sup>3</sup> Zob. informacje o filmie Wojciecha J. Hasa *Rękopis znaleziony w Saragossie* (1964, premiera 1965); <https://www.film Polski.pl/fp/index.php?film=121835> [dostęp 27.07.2025].

<sup>4</sup> Do tej pory badania nad filmem Hasa koncentrowały się głównie na aspektach filozoficznych, surrealistycznych i kulturowych (m.in.: Grodź, 2002, 2008; Maron, 2010; Jakubowska, 2011, 2013; Insdorf, 2017). Brakuje jednak ujęć intermedialnych, traktujących film jako prototyp struktury gry komputerowej. *Game studies* rzadko sięgają po klasyczne dzieła filmowe jako inspirację.

Por. też stan badań nad powieścią Jana Potockiego. Okazuje się, że dotychczasowe analizy *Rękopisu*... skupiały się głównie na jego aspekcie romantycznym, filozoficznym i orientalizującym (m.in.: Triaire, 1991, 2005, 2006; Rosset, 2005, 2006; Otorowski, 2008, 2010, 2019 i wiele innych), pomijając możliwości interpretacji medialnej. Brakuje prób odczytania powieści w kontekście współczesnych mediów cyfrowych i gier komputerowych. Interpretacje narracyjno-medialne pojawiają się jedynie incydentalnie i bez systematycznego ujęcia.

Niniejszy tekst proponuje czytanie *Rękopisu...* jako filmowego prototypu gry komputerowej – struktury nielinernej, fraktalnej, zapętłonej, opartej na sekwencjach wyborów, fałszywych tropów, ukrytych przejść i zmiennych tożsamości. To dzieło, które zdaje się nie kończyć, lecz zawieszać; nie domykać, lecz rekonfigurować. Tak jak we współczesnych grach narracyjnych gracz-widz jest tu nie tyle świadkiem, co uczestnikiem, zmuszanym do nawigacji między historiami, które wymykają się przyczynowości i hierarchii<sup>5</sup>.

W epoce, w której cyfrowa narracja uczy nas innego rodzaju aktywności poznawczej – nielinernej śledzenia fabuły, lecz przemieszczania się między równoległymi światami – film Hasa wydaje się przewidzieć coś, czego nie mógł doświadczyć autor powieści. Zdumiewająca jest jego bliskość z poetyką gier RPG, wizualnych labiryntów i narracji proceduralnych (Basiaga, 1985) czy z przygodowymi i immersyjnymi symulacjami (Grau, 2003; Prajzner, 2009; Zwolan, 2021)<sup>6</sup>. Nie chodzi tu jedynie o podobieństwo formy, ale o głęboką wspólnotę ontologiczną: obie struktury – film

<sup>5</sup> W tym miejscu warto przypomnieć, że choć nie pisano o *Rękopisie znalezionym w Saragossie* w kontekście gier komputerowych, to próbowano interpretować go przez pryzmat kart Tarota (rozkład „Wielkich Arkanów”), co zbliża ten tekst kultury do myślenia o nim jako projekcji świata gry. Wystarczy zauważyć, że tak jak karty układają się w rozkład, odkrywając coraz głębsze znaczenia i powiązania, tak w filmie kolejne opowieści wchodzą w siebie nawzajem, tworząc labirynt znaczeń. To przypomina zarówno rozkład „Wielkiego Arkana”, gdzie każda karta reprezentuje etap duchowej podróży bohatera, jak i grę komputerową. Tak więc taka perspektywa pozwala utożsamić Alfonsa van Wordena z karcianym „Głupcem” (*The Fool*), który rozpoczyna podróż w nieznaną, symbolizując poszukiwanie sensu, przechodzenie przez kolejne próby i iluzje. Księżniczki Emina i Zibelda z kolei są reprezentacją karty „Kapłanka” (*The High Priestess*), która symbolizuje wszystko to, co tajemnicze, związane z wiedzą ukrytą i duchowością. Natomiast Kabalista, to wizualizacja karty „Mag” (*The Magician*), a więc postaci wtajemniczonej, operującej wiedzą ezoteryczną. W tym sensie można uznać, że tak jak tarot, *Rękopis znaleziony w Saragossie* to „księga obrazów”, przez które odczytujemy duchowe prawdy. A rękopis w filmie zawiera opowieści, które prowadzą do wewnętrznego oświecenia. Można uznać, że sam film to talia tarota, każdy epizod to inna karta, inna opowieść o ludzkiej kondycji.

<sup>6</sup> Pojęcie immersji („zanurzenie”, „pochłonięcie”) w kontekście filmu oznacza „stopień, w jakim widz «zanurza» się w przedstawiony świat – emocjonalnie, zmysłowo, intelektualnie. To sytuacja, w której granica między światem fikcyjnym a rzeczywistością staje się płynna, a widz odczuwa silne zaangażowanie w to, co widzi na ekranie” (zob. m.in.: Grau, 2003). Dodatkowo Katarzyna Prajzner przypominała, że postrzeganie sztuki jako „środowiska immersyjnego” ma związek z przekonaniem, iż zjawisko immersji interpretowane może być jako „całościowa cecha sztuki, obecna od samego jej zarania”. Natomiast „Dziejowa «ciągłość sztuki» wskazuje immersję lub cechę sztuki pokrewną w stosunku do immersji jako przesłankę przeżycia estetycznego” (Prajzner, 2009; Skorupa, Stefanek & Paczyńska-Jasińska, 2021). Trzeba jednak przypomnieć, że immersję należałoby rozpatrywać na trzech poziomach: „środowiska technologicznego”, „przestrzeni kulturowej” i „zagadnienia sztuki interaktywnej”. Tym bardziej, że jeśli chodzi o film polski, to kwestia immersji jest silnie uwikłana w specyfikę kulturową kina polskiego – zwłaszcza ze względu na charakterystyczne cechy naszej kinematografii, takie jak: „realizm i naturalizm”, „psychologizacja postaci”, „tematyka społeczna i egzystencjalna”, „forma filmowa” (Zob. m.in. Prajzner, 2009).

i gra – traktują rzeczywistość jako przestrzeń negocjowaną, płynną, podatną na błędy i powtórzenia.

Nie ulega wątpliwości, że film Hasa nie tylko adaptuje, ale intermedialnie rozwija strukturę powieści Potockiego w stronę estetyki gier. Dlatego można traktować go jako film-prototyp *gameplayu* narracyjnego. Pozwala to rozszerzyć metodologię badań (por. Bartoszyński, 1976) nad adaptacjami o paradygmat medialnej antycypacji oraz wzbogacić refleksję nad pokrewieństwem kina autorskiego i interaktywnego doświadczenia gry<sup>7</sup>. Badanie ma charakter jakościowy i interpretacyjny, osadzony w paradygmacie studiów intermedialnych. Metoda analizy polega na zestawieniu struktur narracyjnych oraz sposobów organizacji doświadczenia odbiorcy w powieści, filmie i grach komputerowych, z zastosowaniem narzędzi wypracowanych na gruncie narratologii oraz *game studies*. Zastosowane podejście pozwala na ukazanie *Rękopisu znalezionego w Saragossie* jako swoistego „kompedium” form narracyjnych, w którym ujawniają się mechanizmy bliskie logice gier interaktywnych.

W tym artykule proponuję odczytanie dzieła Hasa jako filmowej symulacji prototypowej gry komputerowej oraz refleksji nad możliwościami transmedialnego projektowania interaktywnych światów. Tak więc film Wojciecha Hasa *Rękopis znaleziony w Saragossie* jest nie tylko adaptacją literatury, ale również wizualno-narracyjną symulacją logiki gier komputerowych, która wyprzedza rozwój medium cyfrowego i antycypuje jego mechanizmy strukturalne oraz immersyjne. Film stanowi narracyjno-wizualną<sup>8</sup> symulację logiki gier komputerowych<sup>9</sup>, gdyż zarówno jego forma opowiadania, jak i kompozycja obrazowa modelują sposób funkcjonowania interaktywnej narracji opartej na eksploracji, wyborze i zapętleniu fabularnym<sup>10</sup>.

<sup>7</sup> Inspiracją do badań były: analiza narratologiczna (Genette, 2014; Aarseth, 2003, 2014; Ryan, 1991, 2006, 2015, 2016), komparatystyka literacko-medialna, teoria gier komputerowych i poetyki cyfrowej (Murray, 2014; Juul, 2005, 2009, 2013), elementy hermeneutyki i semiotyki interakcji. Ponadto ustalenia z zakresu narratologii audiowizualnej (Bordwell, & Thompson, 2010), *game studies* i estetyka gier (Aarseth, 2003, 2014; Frasca, 1999, 2003), semiotyki i hermeneutyki filmu (Eco, 1987, 2008; Wollen, 1998, 2008), poetyki transmedialnej i teorii symulacji (Baudrillard, 2006; Bogost, 2005, 2006, 2007, 2012, 2015; Jenkins, 2007 itd.).

<sup>8</sup> To znaczy, że zarówno obraz (wizerunek, przedstawienie wizualne), jak i narracja (sposób opowiadania historii) w *Rękopisie znalezionym w Saragossie* naśladują pewien model działania charakterystyczny dla gier komputerowych. Nie chodzi więc tylko o temat czy estetykę, ale o strukturę przedstawienia i organizację doświadczenia odbiorcy.

<sup>9</sup> „Symulacja logiki gier komputerowych” sugeruje, że film (a także powieść) nie jest dosłownie grą, ale tylko „antycypuje” jej mechanizmy: sposób, w jaki bohater (a za jego pośrednictwem też odbiorca) porusza się po świecie przedstawionym, odkrywa kolejne poziomy opowieści, dokonuje wyborów, gubi się w labiryncie fabuł, które mogą się zapętląć i warstwować. W tym sensie *Rękopis...* „symuluje” (czyli tworzy model, imitację) tej logiki – zanim jeszcze powstały gry komputerowe.

<sup>10</sup> Aby możliwe było powyższe odczytanie analizowanego tekstu kultury warto zastanowić się nad następującymi kwestiami i zadać pytania: Jakie elementy narracji filmowej w *Rękopisie...* odpowiadają

Konkludując, film zachowuje labiryntową konstrukcję literackiego pierwowzoru, jednocześnie wzmacniając ją poprzez środki audiowizualne i kreując wielopoziomowy świat przypominający *gameplay*, z *checkpointami*, systemem *questów*, niepewnością epistemologiczną (Baudrillard, 2006), mechanicznym powtarzaniem i rozgałęzioną strukturą fabularną. Studium intermedialne ma na celu nie tylko wskazanie formalnych i narracyjnych zbieżności między filmem a grą, lecz także refleksję nad tym, co te zbieżności mówią o przemianie kulturowego pojmowania czasu, podmiotowości i fabuły. Film i powieść łączy wizja świata jako układu złożonego, w którym sens nie jest dany raz na zawsze, lecz musi być stale odnajdywany – w labiryncie.

Natomiast to studium intermedialne ma na celu nie tylko wskazanie formalnych i narracyjnych zbieżności między filmem a grą, lecz także refleksję nad tym, co te zbieżności mówią o przemianie kulturowego pojmowania czasu, podmiotowości i fabuły. Być może Hasa i Potockiego łączy coś więcej niż historia – łączy ich wizja świata jako układu złożonego, w którym sens nie jest dany raz na zawsze, lecz musi być stale odnajdywany – w labiryncie.

### Gra w filmie versus film w grach

Iluzja rzeczywistości nie spoczywa w samej aparaturze, ale w chęci użytkowników, by wytwory ich wyobraźni traktować tak jakby były rzeczywiste.

(Reid, cyt. za Prajzner, 2009, s. 22)

Granice między medium filmowym a medium gier komputerowych ulegają dziś nieustannej erozji. Zarówno film, jak i gra opowiadają, symulują, budują światy i angażują odbiorcę w działania percepcyjno-kognitywne, lecz robią to za pomocą odmiennych narzędzi – jednocześnie coraz częściej przenikając się i zapożyczając swoje strategie. W rezultacie obserwujemy nie tyle prostą konwergencję, ile dynamiczne pole napięć, transferów, hybrydyzacji i rekonfiguracji (zob. m.in.: Zawojski, 2018; Sikorska, 2018, 2020; Czerniuk, 2019; Pigulak, 2019, 2022, 2023)<sup>11</sup>. Dlatego warto

---

mechanikom znanym z gier komputerowych? W jaki sposób film Hasa przekształca linearność kina w rozgałęzioną strukturę „gry narracyjnej”? Czy sposób prowadzenia kamery, montażu i rytmu wizualnego imituje doświadczenie immersji i eksploracji? Jakie znaczenie ma postać Alfonsa jako „awatara gracza” w labiryncie opowieści i decyzji? Czy bohater powieści funkcjonuje analogicznie do gracza w grze komputerowej? W jaki sposób intertekstualność i labiryntowa narracja powieści odpowiadają idei „otwartego świata”? Nie na wszystkie pytania uda się w tym tekście odpowiedzieć, ale warto mieć je na uwadze w kontekście przyszłych badań.

<sup>11</sup> Zob. też w szerszym kontekście, m.in.: Szeja, 2004; Stasieńko, 2005; Filiciak, 2006; Bomba, 2014; Kubiński, 2016; Gardy, & Krawczyk, 2017; Kłosiński, 2018.

spojrzeć na to zjawisko jako problem teoretyczny i kulturowy, koncentrując się na dwóch kierunkach transmedialnych przepływów: „gry w filmie” oraz „filmu w grach”.

„Gra w filmie” obejmuje nie tylko obecność motywów lub estetyki gier komputerowych w narracji, lecz także przyjmowanie przez film mechaniki i logiki gry – sekwencyjności, modularności, multiplikacji perspektyw, symulacyjności i wariantowości akcji. Film tego typu nie tyle opowiada historię, ile pozwala ją eksplorować w ramach złożonej struktury narracyjnej, przypominającej środowisko proceduralne. Takie rozwiązania występują w kinie *science fiction*, animacji oraz eksperymentalnym kinie artystycznym, które adaptuje strategie gier w celach poznawczych i estetycznych.

„Film w grach” natomiast oznacza proces „filmizacji” medium interaktywnego, w którym przestrzeń gry podporządkowuje się zasadom obrazowania, narracji i rytmu emocjonalnego znanym z kina. Gry stają się nie tyle alternatywą wobec filmu, co jego interaktywnym, proceduralnym rozszerzeniem, oscylującym między widzeniem a działaniem, immersją a kontrolą, gotowym obrazem a generowaną na bieżąco rzeczywistością.

Warto więc postawić pytania o to, jak i po co film uczy się od gier, a gry – od filmu. Czy chodzi o estetykę, strukturę narracyjną czy może o nowe sposoby uczestnictwa i modelowania odbiorcy? Jakie są kulturowe i technologiczne konsekwencje tych przepływów? I co oznacza ta wzajemna transformacja dla teorii mediów, która coraz częściej musi myśleć poza tradycyjnymi opozycjami: narracja *versus* rozgrywka, pasywność a interaktywność, kino czy gra? Ważne jest nie tyle uchwycenie tych granic, co wskazanie strefy przejścia – sfery intensywnego „dialogu”, w której film i gra nie są już osobnymi światami, lecz złożonym systemem medialnym nowoczesnej percepcji.

Tak więc synergia między grami komputerowymi a innymi formami twórczej wypowiedzi, przede wszystkim filmem i literaturą, polega w dużej mierze na pojawieniu się w tych przekazach elementów typowych dla gier, a takich jak: elementy narracji, symbolika albo tło kulturowe, pokazujące relacje między światem wirtualnym a rzeczywistym (zob. m.in.: Czerniuk, 2019).

Element gry w tekście literackim i filmie może pojawić się jako motyw fabularny i narracyjny (zob. m.in.: Kochanowicz, 2012). Przypomnę, że to takie konstrukcje światów przedstawionych, w których bohater/bohaterowie uciekają lub są włączeni do innej rzeczywistości, czasoprzestrzeni, gdzie szukają akceptacji i sensu życia. W ten sposób autorzy tekstów literackich i filmów, podobnie jak twórcy gier, badają granice między światem realnym a fikcyjnym<sup>12</sup>, pokazując gry jako przestrzeń

<sup>12</sup> „Wrażenie przebywania w innym świecie można osiągnąć bez skomplikowanej aparatury symulacyjnej. Wystarczy natomiast zaoferować użytkownikom symboliczną (mniej lub bardziej) reprezentację

ucieczki, ale i ryzyka. Film eksperymentalny może pokazywać grę jako model rzeczywistości, gdzie rzeczywistość jest konstruowana i sterowana jak w grze komputerowej, podkreślając kwestie kontroli, wolności i losowości. W tym ujęciu gra symbolizuje naszą egzystencję i interakcję z otoczeniem. Ponadto gry jako metafora bywają używane w tekstach literackich czy filmach jako synonim: życia, rywalizacji, manipulacji czy mechanizmów władzy (Aarseth, 2014). Symbolizują zacieranie się granic między rzeczywistością a fikcją, podkreślając problem alienacji, kontroli i tożsamości (zob. m.in.: Miczka, 2006). To w tego typu przekazach poruszane są tematy wirtualnej podwójności i „rozproszonego ja”. Gry jako element estetyczny i narracyjny obecne są, z kolei, w tekstach czy niektórych filmach, gdy ich twórcy wykorzystują estetykę gier (*pixel art*, grafika 3D; zob. Ostrowicki, 2005), co tworzy specyficzny klimat i przekaz (zob. m.in. animacje eksperymentalne i krótkometrażowe)<sup>13</sup>. Widać więc, że tematy antycypujące gry komputerowe w innych tekstach kultury są rozumiane na wiele sposobów. Warto mieć na uwadze te różne sposoby pojmowania i wykorzystania tego motywu w tekstach literackich czy filmach<sup>14</sup>.

Jeżeli chodzi *stricte* o przekazy kinematograficzne, to warto powtórzyć, że gry od lat pojawiają się w filmach jako motyw, środowisko lub element konstrukcyjny fabuły. Cechy gier w filmach to elementy, które sprawiają, że film przypomina grę albo bezpośrednio wykorzystuje jej mechanizmy.

Jedną z najważniejszych cech gier w filmach jest m.in. struktura poziomów/etapów (*level design*). Jest to zabieg polegający na tym, że fabuła podzielona zostaje na „etapy” lub wyzwania – jak przechodzenie poziomów w grze. Bohater zdobywa doświadczenie, odblokowuje nowe umiejętności. Jest to związane z systemem punktów, nagród, rankingów. W grach uczestnicy zdobywają punkty, walczą o lepsze wyniki lub pozycję w rankingu. W filmach ten system jest często przedstawiany

---

znajomych im z życia zjawisk. Reprezentacja ta zazwyczaj w grach odwołuje się do zaplecza ikonograficznego i metod wykorzystywanych w innych mediach znanych od lat, do których percepcji gracze są przyzwyczajeni” (Prajzner, 2009, s. 22).

<sup>13</sup> Zob. zarówno polskie kino, jak i gry: często czerpią inspiracje z trudnej historii Polski (wojna, komunizm, transformacja), eksplorują tematy moralne, egzystencjalne i społeczne, cechuje je mroczny klimat, realizm i psychologiczna głębia. Gry inspirowane polską kinematografią i historią: *This War of Mine* – gra z 2015 nawiązująca do wojennego dramatu i „kina moralnego niepokoju”. Choć nie opiera się na konkretnym filmie, ma wiele wspólnego z tonem polskiego kina (np. *Kanał* Wajdy). Innym przykładem jest *Warsaw* – gra taktyczna o powstaniu warszawskim, przywodząca na myśl filmy wojenne takie jak: *Miasto 44* (2014) Jana Komasy. Zob. też: *Hardkor 44*; *Wiedźmin* (2001), reż. Marek Brodzki; *Wiedźmin* (serial z 2002), reż. Marek Brodzki. Wiele produkcji autorstwa Tomasza Bagińskiego (ur. 1976) – informacje o autorze: <https://filmpolski.pl/fp/index.php?osoba=1137970> [6.07.2025]; <https://platige.com/pl/talents/tomek-baginski/> [6.07.2025].

<sup>14</sup> Zob. też gry jako narzędzie krytyki społecznej i kulturowej. Eksperymentalne podejście pozwala na ironiczne ujęcie gier jako symbolu konsumpcji, przemocy czy ucieczki od rzeczywistości. Często pojawiają się komentarze na temat alienacji i wpływu technologii na społeczeństwo.

dosłownie – jako gra w świecie filmu, lub metaforycznie – jako sposób oceny bohatera. Dość łatwo podobny chwyt rozpoznać w *Rękopisie znalezionym w Saragossie*, który jest przecież rodzajem podróży inicjacyjnej (pokonywaniem przeszkód i przechodzeniem prób) głównego bohatera Alfonsa.

Innym elementem jest „mechanika życia”. Bohater ma wiele „żyć” lub możliwość powrotu po śmierci<sup>15</sup>. W opowieści Potockiego i filmie Hasa w wątkach pobocznych pojawia się motyw powrotu z zaświatów jednego z bohaterów (kawaler Toledo jest nękanym głosem z innego świata). Typowa dla gier jest, ponadto, interaktywność lub złudzenie wpływu. Postać „gracza” może wpływać na rozwój wydarzeń (czasem dosłownie). Film imituje wybory moralne lub alternatywne zakończenia. W przypadku *Rękopisu...* jest to szczególnie wyeksponowane z uwagi na otwartość zakończeń wielu opowieści i możliwość różnych alternatywnych ich rozumień.

Ważna jest też powtarzalność, tzw. pętle czasowe. Bohater przechodzi ten sam scenariusz wiele razy, ucząc się poprzez doświadczenie. Przypomnę, że „pętla czasowa” – to w gamingowym rozumieniu sposób na ukazanie rozgrywki jako ciągłego „przechodzenia” tego samego poziomu umiejętności lub wtajemniczenia aż do osiągnięcia perfekcji. W historii Alfonsa główny bohater wielokrotnie budzi się w tym samym miejscu, tj. na pustyni Sierra Moreno, i rozpoczyna wędrówkę jakby od początku.

Następnymi istotnymi elementami filmów, które przypominają grę, są typowe dla nich motywy i estetyka. Jednym z nich jest na przykład mapa jako – nie tylko graficzny opis przestrzeni, ale przede wszystkim – drogowskaz dla bohaterów. Taki graficzny element wpleciony w obraz jest bliski niemal dosłownie stylowi wizualnemu i językowi współczesnych gier. To może być zarówno pokazanie świata jako „mapy-gry” (tj. planszy do gry), jak i dosłowne użycie na ekranie przyrządów (kompasów, globusów, klepsydr piaskowych itp.), służących odnalezieniu właściwej drogi w przestrzeni i czasie. *Rękopis znaleziony w Saragossie* to jeden z tych filmów, w których tego typu elementy wizualne są bardzo częste.

Przedostatnim wyznacznikiem „zagnieżdżenia się” gry w medium filmu jest uczynienie z motywu rozgrywki dominanty kompozycyjnej, wpływającej na cały świat przedstawiony w opowieści. Najlepszym przykładem jest aktualizacja – także w *Rękopisie znalezionym w Saragossie* – motywu „życia jako zapisanej w księdze podróży”, a więc życia „na niby”, jak w grach. Tak jakby bohater trafił do świata gry

<sup>15</sup> Czytelnicy i/lub widzowie muszą posiadać zdolność przenikania. Gry komputerowe, będąc narcyjną formą kultury, mogą oferować „doświadczenia graniczne”, które Janet Murray określa jako „przejście między światem codziennego doświadczenia, który traktujemy jako zewnętrzny wobec nas i prawdziwy, a fantazjami naszego umysłu. Kiedy jakaś historia pochłania naszą uwagę w takim stopniu, że powoduje głęboki stan zaangażowania odczuwamy prawdziwe emocje i wzruszenia, chociaż są one wywoływane przez fikcyjne obiekty” (Prajzner, 2009, s. 35).

lub – mniej lub bardziej świadomie – w nim żył od lat. Taki świat jest niczym komputerowa symulacja. Z tym wątkiem łączy się ostatni element typowy dla gier, a obecny też w filmach. Chodzi o powołanie do fabularnego życia bohatera w roli „gracza”, który – niczym odbiorca gry – może podważać zasady rzeczywistości (jak w grach).

### Tabela 1. Cechy gier w filmach (zestawienie)

Tabela przedstawia kluczowe cechy gier obecnych w filmach, ich opis, funkcję w narracji filmowej, wpływ na odbiorcę oraz znaczenie dla sztuki filmowej. Pokazuje, jak elementy charakterystyczne dla gier – takie jak struktura poziomów, powtarzalność, interaktywność czy wizualne motywy – są stosowane w filmie i jak oddziałują na widza.

Cecha	Opis	Funkcja w filmie	Wpływ na widza	Znaczenie dla sztuki filmowej
Struktura poziomów/ etapów	Fabula jak w grze – <i>levele, bossowie, progres</i>	Porządkuje narrację, zwiększa napięcie, tworzy rytm	Daje poczucie celu, progresji, satysfakcji z „przejścia”	Nowa forma konstrukcji fabularnej, inspiracja <i>game designem</i>
„Mechanika życia”	Bohater wielokrotnie ginie i wraca do punktu startowego	Eksperyment fabularny, budowanie napięcia przez powtórzenie	Zaskoczenie, zaangażowanie w próbę „perfekcyjnego przejścia”	Łączy kino akcji z narracją interaktywną i eksperymentalną
System punktów/ rankingów/nagród	Bohater zdobywa punkty, awanse, miejsca w rankingu	Tworzy konkurencję i motywację fabularną	Poczucie grywalizacji, rywalizacji, kibicowanie postaci	Upodabnia narrację filmową do gier, wprowadza elementy mechaniki gry do struktury fabularnej
Interaktywność/ wybory moralne	Film imituje decyzje gracza – różne scenariusze i zakończenia	Wciąga widza w grę, kwestionuje liniowość narracji	Wrażenie wpływu, głębsze zaangażowanie emocjonalne	Eksperymenty formalne – granica między filmem a grą się zaciera
Powtarzalność/pętle czasowe	Bohater przeżywa te same wydarzenia wielokrotnie	Rozwój postaci przez próby i błędy, komizm lub dramatyzm	Budzi ciekawość, śledzenie zmian przy każdej iteracji	Zastosowanie growej logiki do budowy charakteru i napięcia
Motywy i estetyka gier	„Paski życia”, piksele, interfejsy/mapy, drogowaskazy, busole, klepsydry piaskowe itp.	Wzbogaca wizualnie, buduje świat przedstawiony inspirowany grami	Zanurzenie w świecie jak w grze, rozpoznawalność konwencji (Jenkins, 2007)	Nowe środki wizualne w kinie, estetyka gier jako inspiracja dla języka filmowego

### Antycypacja gry w Rękopisie znalezionym w Saragossie Jana Potockiego i Wojciecha J. Hasa

Przedem wszystkim uprzedzam cię, abyś nigdy nie przywiązywał się do obrazu, ani do symbolu, lecz abyś wnikał w myśl w nich ukrytą.  
(Potocki, 1950, s. 326)

*Rękopis znaleziony w Saragossie* – jako powieść Jana Potockiego i jako film Wojciecha Jerzego Hasa – jest dziełem, które konsekwentnie umyka jednoznacznym klasyfikacjom: ani nie jest klasyczną narracją, ani zbiorem zamkniętych opowieści; nie tworzy świata w sposób linearny, lecz rozwija go jak labirynt, którego architekturę projektuje wyobraźnia i przypadek (zob. m.in.: Grodź, 2010). To struktura

o potencjale grywalnym, która wyprzedza logikę współczesnych gier narracyjnych i proceduralnych symulacji.

W *Rękopisie...* gra nie jest jedynie tematem czy metaforą. To dominujący model struktury i poznania. Bohater, Alfons van Worden, zostaje wrzucony w przestrzeń fabularnej niepewności, iluzji, symulacji i ciągłych wyborów, które przypominają procedury rozgrywki. Opowieści splatają się, postaci zmieniają role, zdarzenia cofają się lub powtarzają, a tożsamość staje się wynikiem przebytych trajektorii, a nie raz nadanego imienia (Campbell, 1997)<sup>16</sup>. To właśnie w tej płynności i zapętleniu struktury odnajdujemy echo Schillerowskiej idei gry jako formy wolności i przestrzeni samourzeczywistnienia.

Film Hasa potęguje te cechy: poprzez montaż nielinearny, narrację szkatułkową, sztuczną scenografię i gesty wyraźnie inscenizacyjne, stają się rodzajem performatywnej maszyny nie do oglądania, lecz do przeżywania. Widz, niczym gracz, musi się w niej poruszać, podjąć decyzję o tym, co znaczące, a co pozorne, co realne, a co symulowane. Obserwacja zmienia się w grę, recepcja – w partyturę uczestnictwa. Dzieło Potockiego i ekranizacja Hasa nie tylko odtwarzają zasady gry, ale także filozoficznie je konstytuują: ukazują świat jako przestrzeń zmienną, wariantywną, nie-normatywną – taką, która wymaga aktywności, nie bierności. Pod tym względem *Rękopis...* nie tylko antycypuje gry komputerowe, ale także głęboko wchodzi w sferę pytania o warunki ludzkiego działania, wolności, twórczości i poznania. Schillerowska gra staje się tu nie tylko metaforą, ale warunkiem zrozumienia samej struktury dzieła.

Tym samym *Rękopis znaleziony w Saragossie* może być odczytany jako utajony traktat o grze: estetycznej, narracyjnej, egzystencjalnej. Grze, w której człowiek – jeśli tylko pozwoli sobie na chwilowe zawieszenie racjonalnych reguł – może naprawdę doświadczyć siebie jako istoty wolnej, twórczej, grającej. A tylko w takim stanie, jak przekonuje Schiller, może być naprawdę człowiekiem.

W *Rękopisie znalezionym w Saragossie* (zarówno w wersji literackiej Jana Potockiego, jak i filmowej Wojciecha Jerzego Hasa) odnaleźć można liczne elementy narracji, które w zadziwiający sposób odpowiadają współczesnym mechanikom gier komputerowych, zwłaszcza gier narracyjnych, RPG (*role-playing games*), *visual novel*, gier przygodowych oraz gier z otwartym światem. Można z łatwością wskazać najistotniejsze analogie.

Po pierwsze, nielinearność i wielowarstwowość narracji (*non-linear storytelling*; por. Maj, 2017). *Rękopis...* konstruuje narrację w sposób szkatułkowy, z opowieściami

<sup>16</sup> Zob. ideę monomitu (Campbell, 1997), która nawiązuje do podróży lub zadania podejmowanego przez mitycznego bohatera, przechodzącego przez szereg etapów, takich jak: „odejście z domu”, „przygoda w nieznanym świecie” i „powrót z nowym zrozumieniem”.

wewnątrz opowieści, często bez jednoznacznej hierarchii. Czytelnik i widz nie podążają prostą ścieżką fabularną, lecz „eksplorują” historie i relacje między postaciami – tak jak gracz wybiera wątki i ścieżki dialogowe. Przypomina to tzw. *branching narrative* lub *tree structure* w grach komputerowych.

**Tabela 2. Diagram zależności opowieści w *Rękopisie znalezionym w Saragossie* (*mise en abyme*, struktura gniazdowa)**

Diagram zależności opowieści w *Rękopisie znalezionym w Saragossie* (*mise en abyme*, struktura gniazdowa). Pokazuje kolejne poziomy opowieści, od ramy zewnętrznej po opowieści w opowieściach, z opisem elementów narracyjnych i mechaniki „labiryntowej” narracji, która przypomina eksplorację w grze.

Poziom	Element narracji	Opis
Poziom 0	Rama zewnętrzna	Narrator-manuskrypt → czytelnik/widz odnajduje rękopis
Poziom 1	Główna narracja	Alfons van Worden → podróż przez Sierra Morena
Poziom 2	Spotkania i zadania	Księżniczki Gomelez (tajemnicza misja), Cygan Avadoro, Geometra Velasquez, Pustelnik itp.
Poziom 3	Opowieści postaci	Historia Avadora (autoopowieść), Historia Pustelnika, Paszeko itp.
Poziom 4 itp.	Opowieści w opowieściach	np. Avadoro → opowieść kupca → opowieść rozbójnika → opowieść szlachcica
Zamknięcie	Powrót do narracji Alfonsa	Wyjaśnienie misji → koniec opowieści
-	Mechanika narracji	Narracja działa jak rozgałęziony <i>quest</i> – gracz (czytelnik, widz) przemieszcza się między opowieściami. Czasami ścieżki się krzyżują lub domykają (retrospektywne ujawnienie powiązań między wątkami)

Po drugie, ważne jest w *Rękopisie znalezionym w Saragossie*, podobnie jak w grach, zawieszenie realizmu. Bohater wielokrotnie „budzi się” w tym samym miejscu, np. pod szubienicą, jakby „świat resetował”<sup>17</sup> się po każdej nocy. To przypomina mechanikę *save/load* lub *checkpointów* w grach, gdzie śmierć lub porażka nie kończą rozgrywki, lecz prowadzą do powrotu do wcześniej zapisanego momentu.

<sup>17</sup> Zjawisko narracyjnego „resetu świata” w *Rękopisie znalezionym w Saragossie* wykazuje istotne podobieństwo do mechaniki gier typu *roguelike* i *roguelite* (np. *Hades*, 2020, produkcja: Supergiant Games), w których powtarzalność i zapętlenie fabuły stają się podstawowym sposobem doświadczania i rozumienia świata przedstawionego. W grach *roguelike* każda „śmierć” lub porażka bohatera prowadzi do „resetu” świata, ale z zachowaniem pewnych śladów wcześniejszych doświadczeń (wiedzy, przedmiotów, progresji narracyjnej). Podobnie w *Rękopisie znalezionym w Saragossie* fabuła nieustannie „zaczyna się od nowa” – bohater trafia w te same miejsca, spotyka tych samych ludzi, odkrywa, że kolejne opowieści zawierają się w poprzednich. Każdy powrót przynosi jednak nową warstwę znaczeń. Tak więc oba typy opowieści (*roguelike* i *Rękopis*) operują estetyką „wiecznego powrotu” – labiryntem fabularnym, w którym śmierć, sen czy przebudzenie pełnią funkcję mechanizmów restartu narracji, nie jej zakończenia.

### Tabela 3. Zestawienie analogicznych mechanik występujących w powieści oraz w filmie Hasa z typowymi rozwiązaniami w grach komputerowych

Tabela zestawia analogiczne mechaniki występujące w powieści i filmie Hasa z typowymi rozwiązaniami w grach komputerowych. Pokazuje, w jaki sposób struktura narracyjna i interakcje bohaterów w literaturze i filmie odpowiadają mechanikom znanym z gier, takim jak eksploracja, misje czy rozgałęzione dialogi.

Element w <i>Rękopisie znalezionym w Saragossie</i>	Mechanika w grze komputerowej
Narracja gniazdowa (opowieści w opowieściach)	<i>Nested quests / Lore storytelling</i>
Wędrowanie przez kolejne lokacje (góry, karczmy, pustelnia)	<i>Eksploracja mapy / Świat otwarty (open world)</i>
Spotkania z postaciami, które opowiadają własne historie	<i>NPC quest givers / dialogi z rozgałęzieniami</i>
Noclegi w Venta Quemada (karczma) i powroty	<i>Checkpoint system / respawn mechanic</i>
Brak jasnych reguł świata, odkrywanie poprzez doświadczenie	<i>Environmental storytelling / emergent gameplay</i>
Przynależność Alfonsa do tajnego zakonu	<i>Hidden lore / ukryte questy i tajne frakcje</i>
Alfons jako obserwator i uczestnik jednocześnie	<i>Player-avatar duality / agency-in-world</i>
Tajemniczość, zawieszenie czasu, iluzja	<i>Narracja dezorientująca (unreliable narrator, time loop)</i>

Alfons van Worden porusza się po przestrzeni, która nie jest zamknięta, lecz otwarta – geograficznie i narracyjnie. Miejsce akcji przypomina *sandbox*, w którym nie ma jednej ścieżki, lecz wiele lokalizacji i postaci, z którymi można wejść w interakcję. Ponadto postaci spotykane przez bohatera zmieniają funkcje, role i tożsamości (*non-playable characters*): od przewodników i przeciwników po opowiadaczy historii i figury iluzji<sup>18</sup>. Alfons często znajduje się w sytuacjach, gdzie nie wiadomo, co jest prawdą, a co symulacją. Wybory są obciążone konsekwencjami, ale ich sens poznajemy dopiero później, analogicznie do systemów *moral choice* w grach. Czytelnik/widz *Rękopisu znalezionego w Saragossie*, podobnie jak gracz, musi sam ocenić, kto jest wiarygodny, kto zdradza, a kto po prostu „gra rolę”<sup>19</sup>.

Alfons van Worden zostaje wciągnięty w serię pozornie niezwiązanych historii: spotkania z księżniczkami Gomelez, opowieść geometra Velasqueza, historie żydowskiego kabalisty czy pustelnika. Przechodzi przez kolejne „kręgi” opowieści, niczym

<sup>18</sup> Zob. Alfons otrzymuje różne zadania, np. poznania tajemnicy rodu Gomelez, podobnie jak w grach. W tym sensie powieść i film funkcjonują jak gra: oferują zestaw *questów* (zadań), których wykonanie przybliży bohatera do „ukończenia gry”, czyli rozwiązania zagadki tożsamości, lojalności i świata przedstawionego. Jak zauważa Marie-Laure Ryan, gry narracyjne pozwalają na konstrukcję osobowości przez decyzje fabularne – to właśnie robi Alfons, podejmując wybory w złożonym świecie.

<sup>19</sup> Świat *Rękopisu...* to miejsce, gdzie nakładają się porządki: chrześcijański, muzułmański, judaistyczny, kabalistyczny i militarno-napoleoński. Czytelnik-widz musi zrozumieć funkcjonowanie tej rzeczywistości. Zgodnie z teorią immersji narracyjnej *Rękopis...* oferuje głęboką symulację rzeczywistości kulturowej i duchowej. Odbiorca ma poczucie bycia wewnątrz złożonego systemu, który jest bardziej doświadczany niż rozumiany. To bliskie doświadczeniu gier.

gracz eksplorujący świat z wieloma wątkami pobocznymi. Zgodnie z koncepcją „narracji emergentnej”, *Rękopis...* nie rozwija jednej osi fabularnej, ale stwarza możliwość wielu powiązań między epizodami. Układ fabuły przypomina świat gry typu *open-world*, który zachęca do eksploracji i samodzielnego składania fragmentów opowieści w większą całość. Alfons jest jak gracz wrzucony w rzeczywistość, której reguł musi się nauczyć.

Podstawowa linia fabularna (podróż przez góry, przetrwanie) ulega ciągłemu zawieszaniu na rzecz nowych opowieści i misji, wciągających bohatera w historie innych. To jakby sekwencje *side quests* w RPG, które odciągają od głównego celu, ale budują świat gry. Narracja *Rękopisu...* jest zapętłona, nieliniowa i często odwraca czas. Mechanizm przypomina gry z „pętlą czasu”. Dodatkowo ważna jest zasada interaktywności „czytelnika/widza”. Film Hasa, choć formalnie linearny, prowokuje widza, podobnie jak powieść Potockiego prowokuje czytelnika, do aktywnego uczestnictwa – rekonstruowania porządku zdarzeń, oceniania intencji postaci, łączenia wątków. To niemal interaktywny odbiór, zbliżony do immersji gracza. Z kolei narracja sprawiająca wrażenie układanej z gotowych segmentów, które można przełączać, mieszać, rekonfigurować, to struktura przypominająca algorytmiczne komponowanie scenariusza (*procedural generation*) – typowe dla gier. Z kolei symulacja świata jako „gry pozorów” (motyw teatralności, iluzji, ukrytej obserwacji i symulacji rzeczywistości) w *Rękopisie...* stawia pytania o to, kto „gra”, kto „reżyseruje”, a kto jest „ofiara gry” powieści/filmu? To przypomina metanarracyjne wyrafinowane gry komputerowe.

Powyższa analiza (i zastawienie w tabeli) wskazuje, w jaki sposób powieść Potockiego oraz film Hasa mogą być traktowane jako prekursorskie wobec gier narracyjnych, RPG i przygodowych.

#### **Tabela 4. Film *Rękopis znaleziony w Saragossie* (1964) Wojciecha Hasa jako symulacja gry**

Film *Rękopis znaleziony w Saragossie* (1964) Wojciecha Hasa jako symulacja gry. Tabela zestawia elementy filmowe Hasa z ich odpowiednikami w grach komputerowych, pokazując, jak narracja i struktura filmu odzwierciedlają mechaniki znane z gier. Wskazano także znaczenie tych elementów dla doświadczenia odbiorcy i percepcji świata przedstawionego.

Element filmowy	Odpowiednik w grach	Znaczenie
Alfons jako nieświadomy podróżnik	Awatar gracza	Eksploracja bez instrukcji
Powtarzające się sceny i miejsca	<i>Checkpoint, respawn</i>	Symulacja „pętli czasu”
Wątki poboczne i opowieści innych postaci	<i>Side quests, nested storytelling</i>	Wielowarstwowa konstrukcja świata
Brak spójnego celu lub misji	Gra typu <i>sandbox</i> lub <i>emergent gameplay</i>	Otwarty system narracyjny
Labiryntowa struktura narracyjna	<i>Branching paths, story map</i>	Narracja modułarna jak w RPG
Surrealna logika przestrzeni i czasu	Immersja w grze z nieliniową chronologią	Świat jako symulacja

Podsumowując, *Rękopis znaleziony w Saragossie*, zwłaszcza w filmowej adaptacji Hasa, jest nie tylko opowieścią o podróży i iluzji, ale strukturalną symulacją gry, w której fabuła jest otwarta, wybory nieoczywiste, a tożsamość widza stale wystawiana na próbę. To film, który wyprzedza interaktywne media, ukazując świat nie

jako uporządkowaną całość, lecz jako system możliwości, aktywowany przez obecność świadomego odbiorcy.

Odpowiadając teraz na pytania szczegółowe dotyczące *Rękopisu znalezionego w Saragossie* Jana Potockiego i jego filmowej adaptacji Wojciecha Jerzego Hasa w kontekście analogii z grami komputerowymi, immersji, proceduralności i interaktywności, można stwierdzić, że film Hasa narusza klasyczną zasadę linearnego postępu fabularnego. Oferuje zamiast tego narrację szkatułkową i labiryntową. Opowieści pojawiają się w ramach innych opowieści, cofają się, przerywają i kontynuują z innego punktu, podobnie jak w grach narracyjnych z mechaniką *branching paths*, gdzie każda decyzja gracza otwiera nową sekwencję zdarzeń lub ukrywa alternatywne wersje wydarzeń. U Hasa to rozgałęzienie nie jest jednak interaktywne w sensie fizycznym, ale psychologicznym – widz musi rekonstruować przebieg fabuły, łączyć fakty, przewidywać struktury, jakby był uczestnikiem procesu rozgrywki.

Jeżeli chodzi o sposób prowadzenia kamery, montażu i rytmu wizualnego, to dość łatwo zauważyć, że kamera Hasa często porusza się płynnie, jakby „dryfowała” przez przestrzeń, rejestrując ją nie hierarchicznie, lecz obserwacyjnie. To przypomina perspektywę gracza eksplorującego środowisko 3D (tzw. *free roaming*). Ujęcia są długie, przestrzenne, czasem lekko odrealnione, co wzmacnia wrażenie, że świat nie jest obiektywnie dany, lecz generowany percepcyjnie. Montaż unika klasycznego rytmu przyczynowo-skutkowego, zamiast tego pojawia się logiczna asocjacja, przejścia przez podobieństwo, repetycję, symetrię (np. szubienica pojawiająca się cyklicznie jak *checkpoint*). Wrażenie immersji budowane jest przez oniryczną atmosferę i brak jednoznacznych ram czasowych, co oddaje uczucie przebywania „w grze” bez mapy i bez pewności celu.

Odpowiadając na pytanie o znaczenie postaci Alfonsa, warto podkreślić, że często zachowuje się jak „awatar gracza”. Dobrym przykładem jest już fakt, że zostaje „wrzucony” w świat, którego nie zna, którego reguły są zmienne, a granice niejasne. Nie tyle „rozwiązuje zagadkę”, co porusza się między opowieściami, uczestnicząc w ich przebiegu, często bez zrozumienia ich sensu. Jego tożsamość nie rozwija się klasycznie (w sensie rozwoju psychologicznego), lecz poprzez trajektorie. To figura bliska bohaterowi, który zbiera informacje, ale nie zna ostatecznego celu. Alfons nie wie, komu ufać, co jest realne, a co fikcyjne, podobnie jak gracz w grze proceduralnej, który porusza się w świecie nieliniowym i zmiennym. Widać więc, że bohater nie posiada pełnej kontroli nad rzeczywistością, ale jego działanie jest warunkiem jej odkrywania. Jest zarazem uczestnikiem i medium dla narracji. Tak jak awatar w grze, nie posiada pełni wiedzy o regułach świata, musi je odkrywać, doświadczać, czasem błędnie interpretować. Co więcej, to jego „obecność” aktywuje opowieści (jak gracz aktywuje *cut-scene’y* czy sekwencje fabularne poprzez interakcję).

Natomiast elementami strukturalnymi powieści Potockiego i filmu Hasa, które odpowiadają mechanizmom narracyjnym stosowanym w grach komputerowych, są:

szkatułkowość i modularność. Narracje są zamkniętymi jednostkami, które można układać w różnej kolejności, jak „misje” w grze. Główny bohater przedstawiany jest i jako słuchacz, i jako uczestnik. Pisarz i reżyser czynią z niego medium przepływu opowieści, co przypomina postać gracza w grze, która rozwija świat poprzez eksplorację dialogów. Z kolei powroty do tych samych motywów i miejsc są jak powtarzające się *leveled* z nowymi wariacjami (*reskin, recontextualization*). Ponadto czas w powieści nie płynie linearnie, podobnie jak w grach z otwartym światem, gdzie gracz decyduje o kolejności zdarzeń.

Intertekstualność (Ryba, 2016) i labiryntowa narracja powieści i filmu odpowiadają idei „otwartego świata” w tym sensie, że świat *Rękopisu...* nie jest uporządkowany przez jedną narrację, lecz przez mnogość narracji równoległych, zależnych od punktu widzenia (powieści są „modułowe” i „eksplorowalne”). Czytelnik/widz nie zna granic świata przedstawionego, tak jak w grach *open-world*, gdzie eksploracja jest jedną z podstawowych mechanik. Intertekstualność (na przykład odniesienia do literatury orientalnej, filozofii, kabały, mistycyzmu, nauki) sprawia, że świat ma wrażenie głębokości, nadpisanej warstwami znaczeń, jak w grach z licznymi odniesieniami kulturowymi. Odbiorca może „wchodzić głębiej” w opowieść, ale nigdy nie osiąga pełnego obrazu, podobnie jak w symulacjach.

Rodzi się więc pytanie, czy *Rękopis...* można analizować w kontekście tzw. teorii proceduralności i symulacji? Zdecydowanie tak. Teoria proceduralności zakłada, że medium (np. gra komputerowa) komunikuje sens nie poprzez reprezentację, lecz przez reguły działania, poprzez symulację struktur i procesów. *Rękopis...* można odczytać jako symulację rzeczywistości złożonej, niepewnej, wielowarstwowej, w której podmiot musi działać na podstawie niepełnych danych. Zarówno Potocki, jak i Has projektują świat nie jako zbiór zdarzeń, ale jako układ możliwych trajektorii i decyzji. To właśnie struktura proceduralna, w której opowieść działa jak program, którego reguły nie są podane, ale można je odczytać przez interakcję (czytanie, oglądanie, analizowanie). *Rękopis...* można więc traktować jako prototyp symulacyjny. To nie tylko fikcja, ale model działania poznawczego, epistemologicznego i narracyjnego, jak gra. Nie chodzi o wygraną, lecz o zrozumienie samego mechanizmu opowieści jako labiryntu, który wytwarza znaczenie w akcie przechodzenia przez niego.

Podsumowując, można zauważyć, że zarówno struktura, jak i logika *Rękopisu znalezionego w Saragossie*, w obu jego wcieleniach, zaskakująco trafnie oddają wiele cech współczesnych gier komputerowych: otwartość świata, modularność narracji, proceduralne poznanie, płynność tożsamości, immersję przestrzenną i niejednoznaczność celu. Bohater przemierza świat opowieści, których nie kontroluje, ale które uruchamia – i tym samym *Rękopis...* jawi się nie jako zamknięta narracja, lecz jako grywalna struktura. Powieść i film, w tym przypadku, to media, które funkcjonowały/funkcjonują jak gra, zanim gry zyskały swoją dzisiejszą formę.

## Wnioski

Nigdy nie zbłądzimy, jeśli ideału piękna wyznawanego przez jakiegoś człowieka szukać będziemy na tej samej drodze, na której zaspokaja on swój popęd gry.

(Schiller, cyt. za Siemek, 1970, s. 252-253)

Odczytanie *Rękopisu znalezionej w Saragossie* Jana Potockiego i Wojciecha J. Hasa jako „gry przed grami” nie tylko wzbogaca jego interpretację, ale także sugeruje historyczną ciągłość między literaturą, filmem a nowymi mediami (Murray, 2010; Szablowska-Zaremba, 2022). Film Hasa nie podąża za klasyczną narracją filmową, lecz przypomina symulację eksploracyjną, w której widz-gracz porusza się po złożonym systemie opowieści, postaci i śladów. Kamera pełni funkcję nawigatora i „spojrzenia gracza”, a montaż tworzy wrażenie poruszania się po „świecie gry”, bez jednoznacznego początku i końca. Alfons staje się avatar poznawczy – nie wszechwiedzącym bohaterem, lecz uczestnikiem interaktywnej symulacji, stale uczącym się reguł świata. Narracja działa jak system questów, a opowieści kolejnych postaci pełnią rolę zadań; widz rekonstruuje „główne zadanie” poprzez fragmentaryczne relacje.

*Rękopis znaleziony w Saragossie*, zarówno w wersji literackiej Jana Potockiego, jak i w filmowej adaptacji Wojciecha Jerzego Hasa, okazuje się więc nie tylko transmedialnym arcydziełem, lecz także prekursorem form i struktur charakterystycznych dla współczesnej narracyjnej gry komputerowej. Wbrew historycznemu kontekstowi powstania dzieła (XVIII-wiecznej erudycyjnej powieści ramowej i XX-wiecznego kina artystycznego), oba utwory tworzą niespodziewaną, niemal profetyczną matrycę proceduralnej narracji, immersyjnego doświadczenia i symulacyjnej eksploracji świata.

Has, adaptując tekst Potockiego, nie starał się go ujarzmić, lecz pozwolił, by jego labiryntowy charakter przeniknął język filmu – poprzez montaż, płynne przejścia między opowieściami, brak tradycyjnego punktu kulminacyjnego oraz zbudowanie świata przedstawionego jako struktury przypominającej system „ścieżek” znany z gier komputerowych. Alfons van Worden nie tyle przeżywa opowieść, co ją testuje, zbliżając się do figury gracza, który bada granice symulacji i podejmuje decyzje pozbawione gwarancji prowadzenia do jednej prawdy.

Innowacyjność tego intermedialnego zestawienia nie polega jedynie na identyfikacji formalnych podobieństw, ale na uświadomieniu, że pewne mechanizmy poznawcze, takie jak: warunkowe uczestnictwo, fragmentaryczność prawdy, topograficzna struktura świata, intertekstualne przenikanie się znaczeń, nie są wyłącznym wynalazkiem cyfrowej interaktywności. Potocki i Has „symulowali” świat narracyjnie, a nie programistycznie, pozostając jednak wierni tej samej zasadzie: że poznanie jest procesem interakcyjnym, struktura narracyjna jest dynamiczna, a tożsamość postaci zależna od ich trajektorii wśród wielu opowieści.

Z tej perspektywy *Rękopis...* można odczytywać jako zapowiedź myślenia proceduralnego i immersyjnego, zanim te pojęcia pojawiły się w teorii gier. Utwór nie tyle „opowiada historię”, co pozwala doświadczać opowieści jako systemu. Film Hasa, daleki od klasycznego kina narracyjnego, antycypuje współczesne praktyki *storytellingu* – wielościżkowego, modułowego, niejednoznacznego – w którym użytkownik staje się współautorem, a może raczej... współgraczem.

*Rękopis znaleziony w Saragossie* to więc nie zamknięta księga (zob. też m.in.: Kolasińska, 1999) ani „zamrożona” taśma filmowa, lecz symulacja przed cyfrowym kodem, „gra, zanim były gry”, struktura narracyjna, która „myśli” jak system, „oddycha” jak algorytm i „żyje” dzięki czytelnikowi/widzowi/graczowi, który nieustannie ją rekonfiguruje.

W tym kontekście istotna staje się refleksja Fryderyka Schillera z *Listów o estetycznym wychowaniu człowieka*, gdzie filozof podkreśla antropologiczne znaczenie gry: „tylko tam, gdzie człowiek gra, jest w pełni sobą, i tylko jako gracz – istota zdolna do swobodnego działania, twórczości i eksploracji – osiąga pełnię człowieczeństwa”. Zestawienie tej myśli z *Rękopisem...* – literackim i filmowym – pozwala odczytywać dzieło jako filozoficzną antycypację późniejszej kultury gier i interaktywności. Słowa i obrazy Potockiego i Hasa stają się więc mediami do „uruchamiania” wolności: nie prowadzą do jednej prawdy ani nie rozwiązują ostatecznej tajemnicy, lecz pozwalają „grać” w możliwość – a to wystarcza, by poczuć smak piękna gry.

## Bibliografia

- Aarseth, E.J. (2003), Nonlinearity and Literary Theory. In N. Wardrip-Fruin, Noah, N. Montfort (Eds.), *The New Media Reader* (pp. 762–780). MIT Press.
- Aarseth, E.J. (2010). Badanie zabawy: metodologia analizy gier. W M. Filiciak (Oprac.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi* (s. 13–36). Wydawnictwo SWPS Academica.
- Aarseth E.J. (2014). *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną* (M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński, Tłum.). Korporacja Ha!art – Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy.
- Bartoszyński, K. (1976). O badaniach układów fabularnych. W H. Markiewicz, J Sławiński (Red.). *Problemy metodologii współczesnego literaturoznawstwa*. Wydawnictwo Literackie.
- Basiaga, M. (1985). Labirynt jako klucz do filmów *Rękopis znaleziony w Saragossie* i *Sanatorium pod Klepsydrą* Wojciecha Hasa. *Kino*, 6(1–3), 18–21.
- Baudrillard, J. (2006). O radykalnej niepewności lub myśli jako sobowtór (M.A. Szyszkowska, Tłum.). *Sztuka i Filozofia*, 29, 45–55.
- Bogost, I. (2005). Procedural literacy: Problem solving with programming, systems, and play. *Telemidium*, 5(5), 32–36.
- Bogost, I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. MIT Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: the expressive power of videogames*. MIT Press.
- Bogost, I., Ferrari, S., & Schweizer, B. (2012). *Gry informacyjne: dziennikarstwo epoki cyfrowej* (J. Gilewicz, Tłum.). Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Bogost, I. (2015), *How To Talk About Videogames*. University of Minnesota Press.
- Bomba, R. (2014). *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*. Wydawnictwo Adam Marszałek.

- Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film Art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie* (B. Rosińska, Tłum.). Wydawnictwo Wojciech Marzec.
- Caillois R. (1997). *Gry i ludzie* (A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Tłum.) Oficyna Wydawnicza VOLUMEN.
- Campbell, J. (1997). *Bohater o tysiącu twarzy* (A. Jankowski, Tłum.). Zysk i S-ka.
- Czerniuk, J. (2019). *Jak przeczytać grę i zagrać w literaturę? Kategoria gry w kontekście różnych teorii: literatury, kultury i mediów* [Rozprawa doktorska, Uniwersytet Adama Mickiewicza w Poznaniu].
- Eco, U. (1987). Czytelnik modelowy (P. Salwa, Tłum.). *Pamiętnik Literacki*, 2(2), 287–305.
- Eco, U. (2008). *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych* (L. Eustachiewicz, J. Gałuszka, A. Kreisberg, M. Oleksiuk, & K. Żaboklicki, Tłum.). Wydawnictwo W.A.B.
- Espena, A. (2014). *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną* (P. Schreiber, Tłum.). Fundacja Ha!art – Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy.
- Ostrowicki, M. (Red.). (2005). *Estetyka wirtualności*. Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- Filiciak, M. (2006). *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Jakubowska, M., Żyto, K., & Zarychta, A.M. (Red.). (2011). *Filmowe ogrody Wojciecha Jerzego Hasa*. Wydawnictwo Biblioteki Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej.
- Frasca, G. (2003). *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. Taylor & Francis.
- Frasca, G. (2003). *Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place*. Utrecht University and Digital Games Research Association (DiGRA). <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/64/64>
- Genette, G. (2014). *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia* (T. Stróżyński, A. Milecki, Tłum.). Wydawnictwo Słowo/Obraz Terytoria.
- Gardy, M.B., & Krawczyk, S. (2017). Ćwierć wieku polskich badań nad grami wideo. *Teksty Drugie*, 3, 69–86.
- Grau, O. (2003). *Virtual art. From illusion to immersion*. Massachusetts Institute of Technology.
- Grodź, I. (2001). *Malarska wyobraźnia w Rękopisie znalezionym w Saragossie (1964) Wojciecha J. Hasa*. [Uniwersytet im. Adama Mickiewicza]. <https://www.poczytaj.pl/ksiazka/rekopis-znaleziony-w-saragossie-seria-klasyka-kina-iwona-grodz,22730>
- Grodź, I. (2008). *Zaszyfrowane w obrazie: o filmach Wojciecha Jerzego Hasa*. Wydawnictwo Słowo/Obraz Terytoria.
- Grodź, I. (2010). Rękopis znaleziony w Saragossie. *Kino*, 11, 72–73.
- Grodź, I. (2020). *Hasowski appendix: Powroty. Przypomnienia. Powtórzenia*. Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- Szablowska-Zaremba, M. (Red.). (2022). *Gra i grywalizacja w kulturze XXI wieku*. Wydawnictwo KUL.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (M. Kurecka & W. Wirpsza, Tłum.). Wydawnictwo „Aletheia”.
- Insdorf, A. (2017). *Intimations: the cinema of Wojciech Has*. Northwestern University Press.
- Jakubowska, M. (2013). *Kryształy czasu: kino Wojciecha Jerzego Hasa*. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Jenkins, H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów* (M. Bernatowicz, M. Filiciak, Tłum.). Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- Juul, J. (2009). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and their Players*. MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. MIT Press.
- Kłosiński, M. (2018). *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*. Instytut Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk.
- Kluszczyński, R.W. (2010). *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

- Kochanowicz, R. (2012). *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii i dydaktyki literatury*. Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.
- Kolasińska, I. (1999). Na początku była Księga. *Kwartalnik Filmowy*, 26–27, 243–254.
- Kubiński, P. (2016). *Gry wideo. Zarys poetyki*. Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- Maj, K.M. (2017). Ucieczka od linearności. W stronę światocentrycznego modelu narracji transmedialnych. W K. Kaczmarczyk (Red.), *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania* (s. 283–308). Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- Maron, M. (2010). *Dramat czasu i wyobraźni: filmy Wojciecha J. Hasa*. Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- Miczka, T. (2006). Tożsamość człowieka w rzeczywistości wirtualnej. W *Człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną* (s. 25–53). Teksty wykładów wygłoszonych na sympozjum naukowym zorganizowanym przez Oddział Polskiej Akademii Nauk i Wydział Teologiczny UAM w Poznaniu dnia 7 grudnia 2005 roku. Ośrodek Wydawnictw Naukowych.
- Murray, J. (2012). *Inventing the Medium: The Radical Challenge of Humanistic Digital Design*. MIT Press.
- Murray, J. (2010). Od gry-opowiadania do cyberdramy. W M. Filiciak (Red.), *Święty z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi* (s. 63–77). Wydawnictwo SWPS Academica.
- Otorowski, M. (2010). *Archipelag Potockiego: szkice i artykuły o konspiracjonizmie, mesjanizmie oraz teozofii politycznej*. Wydawnictwo „Lampa i Iskra Boża”.
- Otorowski, M. (2019). *Jak zagubiono „Rękopis znaleziony w Saragossie” i czy warto go odnaleźć? Fragmenty egzegetyczne*. Fundacja „Evviva L'arte”.
- Otorowski, M. (2008). *Jan Potocki: koniec i początek: wprowadzenie do badań nad „Rękopisem znalezionym w Saragossie”*. Wydawnictwo „Lampa i Iskra Boża”.
- Pigulak, J. (2019). Narracja linearna w grach wideo w kontekstach immersji. *Replay. The Polish Journal of Game Studies*, 1(6), 67–79.
- Pigulak, J. (2022). *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*. Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- Pigulak, J. (2023). Grofilia. Omówienia zjawiska na przykładzie wybranych seriali platformy Netflix. *Images*, 33(42), 189–216.
- Potocki, J. (1950). *Rękopis znaleziony w Saragossie* (E. Chojecki, Tłum.). Wydawnictwo „Czytelnik”, t. I–III.
- Potocki, J. (2015). *Rękopis znaleziony w Saragossie* (A. Wasilewska, Tłum.). Wydawnictwo Literackie.
- Prajzner, K. (2009). *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Rosset, F., & Triaire, D. (2005). *Z Warszawy do Saragossy: Jan Potocki i jego dzieło* (A. Wasilewska, Tłum.). Fundacja „Centrum Międzynarodowych Badań Polonistycznych” & Instytut Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk.
- Rosset, F., Triaire, D. (2006). *Jan Potocki. Biografia* (A. Wasilewska, Tłum.). Wydawnictwo W.A.B.
- Ryan, M.-L. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Indiana University Press.
- Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of Story*. University of Minnesota Press.
- Ryan, M.-L. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M.-L. (2016). *Narrating Space, Spatializing Narrative. Where Narrative Theory and Geography Meet*. Ohio State University Press.
- Ryba, J. (2016). Potocki „intertekstualny”. *Prace Polonistyczne*, LXXI, 49–55.
- Siemek, M. (1970). *Fryderyk Schiller*. Wiedza Powszechna.
- Sikorska, J. (2018). Poetyka grozy. Wykorzystanie konwencji gatunkowej horroru w grach cyfrowych. *Images*, 23(32), 185–196.

- Sikorska, J. (2020). Przestrzenie semifilmowe. Symulowanie właściwości przestrzeni kinematograficznych w grach wideo. *Kwartalnik Filmowy*, 109, 177–194.
- Skorupa, A., Stefanek, F., & Paczyńska-Jasińska, P. (2021). Ciało i umysł w kinie: immersja, doświadczenie emocji i interakcji społecznych... podczas seansu w kinie. *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura*, 13(1), 66–78.
- Stasięńko, J. (2005). *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*. Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej.
- Szeja, J. Z. (2004). *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Rabid.
- Szrajber, R. (2019). Przestrzeń jako struktura zdefiniowana obecnością użytkownika. *Replay. The Polish Journal of Game Studies*, 1(6), 81–91.
- Wollen, P. (1998). *Meaning in the Cinema*. British Film Institute.
- Wollen, P. (2008). *Raiding the Icebox: Reflections on Twentieth-Century Culture*. Verso Books.
- Zawojcki, P. (2018). *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*. Wydawnictwo UŚ.
- Zawojcki, P. (2024). O intermedialnych relacjach między filmem i grami wideo. *Kwartalnik Filmowy*, 125, 261–267.
- Zwolan, M. (2021). Iluzoryczny dotyk i pozorna głębia. Haptyczność i immersja w filmie 3D. *Media-Kultura-Komunikacja Społeczna*, 17, 165–175.
- Żelasko, J. (2015). *Przygoda w pociągu: początki polskiego modernizmu filmowego* (Has, Kawalerowicz, Konwicki, Kutz, Munk). Fundacja Korporacja Ha!art.