

# Inny świat, inny twórca. *Another World* Érica Chahiego jako przypowieść o Twarzy

*An-Other world, an-Other creator. Éric Chahi's  
„Another World” as a parable about the Face*

## Filip Jankowski

Uniwersytet Jagielloński | filip.jankowski@student.uj.edu.pl  
ORCID: 0000-0001-5178-2549

---

**Abstract:** The aim of this article is to demonstrate the relationship between *Another World* and Emmanuel Lévinas's philosophy of dialogue. The researcher, taking into account the French philosopher's reflections on separation, atheism and Face, proposes to read the work of Éric Chahi as a self-reflective form of authorial expression. *Another World* is not only a thorough look at the relationship between players and the Other, but also a reflection on programming as a simultaneous catalyst for isolation and opening up to the Other.

**Keywords:** video game, philosophy in games, game authorship, Other

---

Homo Ludens 1(11)/2018 | ISSN 2080-4555 | © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2018  
DOI: 10.14746/hl.2018.11.6 | received 31.12.2017 | revised 24.04.2018 | accepted 31.07.2018



## 1. Wstęp

Współczesna kultura gier cyfrowych ostatnio coraz bardziej koncentruje się na kwestii stosunku gracza do innych postaci uczestniczących w rozrywce jako *non-player characters*. Gracz zwykle występuje w grach w roli niszczyciela światów, który eksploatuje wirtualną przestrzeń w celu jej porzucenia. W części produktów elektronicznej rozrywki, np. w *Hatred*, świadomie wdrażaną strategią jest unicestwianie wirtualnych postaci, czyli zarazem komputerowego Innego (Destructive Creations, 2015). Z reguły wróg odwdzięcza się osobie grającej tym samym, jednakże obecnie kwestię podejścia do Innego poddaje się daleko idącej problematyzacji, dzięki czemu relacja ta opiera się już niekoniecznie na chęci wzajemnego zniszczenia, częściej zaś na obopólnym zrozumieniu. Wyrazem tego jest szereg mechanizmów demaskujących cyniczną naturę gracza w *Undertale* (Fox, 2015) oraz *Firewatch* (Campo Santo, 2016).

Nie o najnowszych grach będzie tu jednak mowa w kontekście interesującej nas relacji gracza z Innym, ale o nieco już zapomnianej produkcji francuskiego przedsiębiorstwa Delphine Software, która nawet w samej swojej nazwie zawiera słowo „Inny”. O *Another World* (1991), będącym właściwie wyłącznie dziełem francuskiego projektanta Érica Chahiego (sporządził on do tej produkcji kod programistyczny, oprawę graficzną oraz animację), w momencie wydania mówiono w samych superlatywach. W recenzjach pojawiały się porównania do filmu interaktywnego „o całkiem surrealistycznej atmosferze” (Ladoire, 1991), a także do zrealizowanej w podobnych warunkach amerykańskiej gry *Prince of Persia* (Brøderbund Software, 1989), którą *Another World* miał przewyższać pod względem estetycznym (Harbonn, 1991). Swoją estymę zawdzięczał jednak nie tylko ówczesnie nowatorskiemu stylowi wykonania, lecz również samemu aktowi tworzenia: Chahi, projektując ów tytuł samodzielnie, pozwalał przetrwać medialnemu kultowi pojedynczych autorów gier, który na początku lat 90. XX wieku tracił na znaczeniu we francuskiej branży multimedialnej rozrywki (Le Diberder, Le Diberder, 1993, s. 96).

Co prawda anglojęzyczni dziennikarze ostatnio coraz krytyczniej odnoszą się do produkcji Chahiego, zarzucając twórcy sadystyczny stosunek do gracza oraz nieintuicyjne wprowadzenie użytkowników w świat

gry (Walker, 2010; Moriarty, 2014). Jednak *Another World* wciąż wydaje się interesującym materiałem do analizy, ponieważ da się w nim dostrzec motyw nawoływania do tego, aby samotny człowiek w coraz bardziej zatomizowanym świecie podjął próbę kontaktu. Aby starał się o dialog z Innym, choćby pochodzącym z odległej rzeczywistości.

Niniejszy artykuł stanowi próbę spojrzenia na *Another World* przez pryzmat biografii samego artysty. Teoria autorska i możliwości jej wykorzystania do badań nad omawianym medium były przedmiotem zainteresowania takich polskich groznawczyń, jak Dominika Staszenko (2015) oraz Marta Kania (2017). W kontekście *Another World* ma zastosowanie zwłaszcza pojęcie *digital artisan* (cyfrowego rzemieślnika), które Kania stosuje na określenie osób eksperymentujących z programowaniem gier w celu wyrażenia swojej osobowości (tamże, s. 12–25). *Another World*, jako dzieło jednej osoby (cyfrowego rzemieślnika właśnie), stanowi odzwierciedlenie – przenikającego cyberkulturę szczególnie w latach 80. XX wieku – modelu „romantycznego indywidualizmu” (Streeter, 2011). Niemniej jednak przesłanie, które niesie ze sobą gra Chahiego, dalekie jest od celebrowania indywidualistycznych postaw życiowych, co zostanie wykazane dzięki odniesieniu się do koncepcji filozoficznych.

## 2. Biografia

Éric Chahi urodził się w 1967 roku jako półmigrant. Jego matka była wprawdzie rodowitą Francuzką, lecz jego ojciec pochodził z berberyjskiego narodu Kabylów i wyjechał z Maghrebu jeszcze w momencie, gdy kończyła się II wojna światowa (Ichbiah, 2013, s. 10). Chahi znajdował się więc od urodzenia na pograniczu dwóch kultur. Choć dzieciństwo przyszłego programisty nie przebiegało zbyt burzliwie – rodzina rezydowała w spokojnej podparyskiej miejscowości Lésigny (tamże, s. 11) – jego pochodzenie przełożyło się na późniejszą fascynację Orientem oraz realiami Bliskiego Wschodu.

Chahi zaczynał swoją karierę na początku lat 80., od amatorskich realizacji gier zręcznościowych. Znany stał się szerszej publiczności francuskiej za sprawą labiryntowej gry przygodowej *Le Sceptre d'Anubis* (Micro-Programmes 5, 1984). Już w niej pojawiły się wątki orientalne:

zadaniem gracza było przemierzanie egipskiej piramidy w poszukiwaniu tytułowego artefaktu, który miał później stać się eksponatem w paryskim Luwrze. Gra podsumowywała niejako praktykę zawłaszczania dóbr kulturowych Bliskiego Wschodu przez Zachód; gracz wchodził w rolę zdobywcy, który ograbił cudzy świat i czerpał z niego korzyści.

Większą sławę zyskał Chahi za sprawą dwóch survival horrorów. Pierwszy z nich, *Infernal Runner* (Loriciels, 1985), stanowił konwersję (na Amstrada CPC) arcydzieła Michela Koella oraz Yves'a Korty pod tym samym tytułem, wydanego na Commodore 64. Natomiast drugi, *Le Pacte* (Loriciels, 1986), przetwarzał schematy satanistycznego kina grozy. Użytkownik obu gier mierzył się zarówno z ontologiczną izolacją głównego bohatera, którą należało przezwyciężyć (w *Infernal Runnerze*), jak i z groźbą popadnięcia w szaleństwo w wyniku starcia z demonami zamieszkującymi nawiedzone domostwo (w *Le Pacte*). Innymi słowy, w tych dwóch dziełach eksploracji podlegały stany psychiczne.

Wszystkie owe motywy powrócić miały ostatecznie w *opus magnum* Chahiego, za które uznawany jest *Another World*. Projektant rozpoczął prace nad nim w 1989 roku, gdy sukces odniosła zaprojektowana przez Paula Cuisseta gra *Les Voyageurs du Temps: La Menace* (Delphine Software, 1989), do której autor *Le Sceptre d'Anubis* wykreował oprawę graficzną. Prace owe trwały dwa lata i przebiegały we względnej izolacji twórczej (Nutt, 2011). Tak jak realizator *Prince of Persia* Jordan Mechner, Chahi wygenerował animację do gry metodą rotoskopowania, filmując swój ruch za pomocą kamery i modelując poszczególne klatki z użyciem własnego, oryginalnego oprogramowania. Komfort działań dawało Chahiemu mieszkanie jego rodziców – tam nie musiał troszczyć się o zapewnienie sobie godziwych warunków życia (Arendt, 2011). Pracował w całkowitym skupieniu na procesie twórczym, a w treść gry zaczął wplatać wątki autobiograficzne.

### 3. Separacja i ateizm

Pewnej ponurej nocy główny bohater *Another World*, Lester Chaykin, zatrzymuje się z piskiem opon czarnego ferrari na terenie swej posiadłości, wyposażonej w reaktor atomowy. Można potraktować ją jako pustelnię:

otoczona jest murem oraz drutem kolczastym, a zamieszkuje ją tylko główny bohater. Otwiera on przejście prowadzące do windy, w której przechodzi skomplikowaną procedurę potwierdzania tożsamości (system komputerowy skanuje ciało i siatkówkę mężczyzny). Wkracza do wnętrza swojej bazy twórczej, w której panuje całkowita ciemność. Widok ten wyraźnie przypomina to, co opisywał Johann Wolfgang Goethe (1953):

A oto żyję w mroku, w cieniu,  
w przeklętym, ponurym więzieniu,  
gdzie przez szkieł barwnych zator wpada  
jasność zamglona, brudna, blada.

Pustelnicza egzystencja Chaykina nieuchronnie musi budzić skojarzenia z izolacją twórczą samego projektanta gry (potwierdza to jeszcze paralela podobnie brzmiących nazwisk: Chaykin-Chahi). Na dodatek system operacyjny komputera, który naukowiec obsługuje, nosi nazwę Peanut (Orzeszek). Pozwala to uznać, że bohater istotnie żyje w skorupie, zamknięty na resztę świata.

Nie bez powodu zastosowany w grze został właśnie taki wstęp, przybierający formę charakterystyczną dla kina – ze względu na obecność montażu scen i zróżnicowanych ujęć, ale zarazem na brak możliwości ingerencji gracza w przebieg zdarzeń. Kryje się w owym *intro* głębsza refleksja nad samym bytem ludzkim, która wprowadza jednocześnie w zagadnienie kontaktu z Innym. Dlatego proponuję odwołać się tu do jednego z czołowych przedstawicieli filozofii dialogu, Emmanuela Lévinasa.

Sytuację, w jakiej dotychczas znajduje się Chaykin, autor *Całości i nie-skończoności* opisuje jako stan separacji (Lévinas, 2014). Przy czym w rozumieniu Lévinasa jest to oddzielenie nie tylko od innego bytu, lecz także od Bytu, od transcendencji: w owym stanie „człowiek żyje na zewnątrz Boga, u siebie, jest sobą, egoizmem. Dusza – wymiar psychiki – spełnienie separacji – jest z natury ateistyczna” (tamże, s. 52). Ateizm istota ludzka nabywa, rodząc się. W przypadku *Another World* taką duszą ateistyczną okazuje się Chaykin – z racji wykonywanego zawodu. Przeprowadza bowiem badania nad cząstkami elementarnymi, poszukując prawdy o wszechświecie metodami naukowymi. Jak jednak pisze Lévinas, uprawianie nauk ścisłych wolno porównać z uprawianiem filozofii:

Każda filozofia poszukuje prawdy. Nauki ściśle również można zdefiniować przez takowe poszukiwania, jako że z filozoficznego erosa, czy to żywego, czy w nich drzemiącego, biorą [one] swoją szlachetną pasję (1987, s. 47).

Obie dyscypliny dążą też do odkrycia prawdy o Innym. Nauka tak jak „filozofia oznacza metafizykę, a metafizyka zapytuje o boskość” (tamże). Protagonista staje się personifikacją nauki nowożytnej, ukierunkowanej na upodmiotowienie człowieka kosztem redukcji wszelkiego innego bytu do *le Mème*, pojęcia rozumianego tutaj jako To Samo, zastępowanie różnorodności monotonią (tenże, 1994, s. 59). Zarazem jednak badania przeprowadzane przez Chaykina w *Another World*, paradoksalnie, służą spotkaniu z Bytem. Jak twierdzi Lévinas, separacja jest warunkiem wymaganym do nawiązania relacji Ja z Innym. Bez ateistycznego dystansu nie można by mówić o kontakcie z bytem transcendentnym, z Nieskończonością: „Idea Nieskończoności – relacja między Toż-Samym i Innym – nie usuwa separacji. Transcendencja tylko ją potwierdza” (tenże, 2014, s. 54). Lester, będąc odizolowanym od reszty świata, poszukuje kontaktu z odmiennymi istnieniami poprzez akt kreacji własnego uniwersum. To „pragnienie metafizyczne”, pragnienie poznania niepoznawalnej Nieskończoności, nie daje się nigdy w pełni zrealizować: „Umrzeć dla Niewidzialnego – oto metafizyka” (tamże, s. 20).

Nieskończoność przypomina protagoniście o swej niepoznawalności, gdy w trakcie uruchomionego przezeń eksperymentu bez konkretnej przyczyny zbiera się burza. Uderzenie pioruna w wyniku działań badacza realizuje pragnienie metafizyczne Chaykina – przenosi go do alternatywnej rzeczywistości, w której główny bohater będzie w stanie obcować z wykreowanym przez siebie Innym. Ceną za takie spotkanie jest jednak śmierć. Gracz zyskuje moc sprawczą w momencie materializacji Lestera w Innym Świecie, jednak od razu mierzy się z uniwersum śmiertelnie niebezpiecznym dla głównego bohatera, w którym może zostać on równie dobrze uśmiercony przez dziką bestię, jak i spopielony przez jednego z mieszkańców nieznanego mu rzeczywistości.

Ten ostatni, obcy i wrogi, powinien, można by sądzić, naruszać tożsamość Ja. [...] [Ale] sposób, w jaki Ja istnieje wobec „innego” świata, polega właśnie na przebywaniu, na utożsamianiu się przez istnienie w nim jak u siebie (tamże, s. 23).

Otóż to – jak u siebie. Lester, wkraczając do Innego Świata jako reprezentant zachodnioeuropejskiego kręgu kulturowego, konfrontuje się niejako

z orientalną, pustynno-skalistą przestrzenią usianą kamiennymi budowlami, przypominającą fantazmat na temat maghrebskich scenerii, unieśmiertelniony przez kulturę popularną. Jednocześnie można dostrzec, że taka wizja alternatywnej rzeczywistości jest projekcją wyobrażonych lęków sterowanej postaci, znajdującej się na pograniczu kulturowym. Z perspektywy gracza, ale również Lestera, człekokształtni mieszkańcy Innego Świata wyglądają bardzo podobnie, a więc na poziomie reprezentacyjnym zostają sprowadzeni do Tego Samego. Zarazem jednak sam gracz, wcielając się w Lestera, może zająć pozycję wyobcowanego Ja, „które samemu sobie wydaje się inne” (tamże). Trudna do oswojenia mechanika gry sprawia, że jej użytkownik nieustannie konfrontuje się z nowymi wyzwaniami – od przeciskania się przez tryskające wrzątkiem rury wentylacyjne po walkę czołgów, podczas której trzeba wcisnąć określone przyciski pojawiające się na ekranie w postaci diegetycznej klawiatury. Ponadto, jak zauważa Justyna Janik (2015), bohater sterowany przez gracza:

jest elementem chaosu, który pojawia się w łaździe. Przynosi [...] z sobą całą swoją fantazję i żywiołowość, a także poczucie wyższości swoich celów nad celami szarej, jednolitej masy syntetycznych istot zapełniających wirtualny świat gry (Janik, 2015, s. 67).

Takiej destabilizacji wewnętrznej rzeczywistości gry nie potrafią jednak zaakceptować wirtualni tubylcy. Nieśmiały pojedynczy gest podniesienia ręki, jaki wykonuje Lester wobec pierwszych napotkanych autochtonów, nie spotyka się ze zrozumieniem. Bohater zostaje postrzelony, a w dalszej części gry grozi mu ze strony „tutejszych” śmiertelne niebezpieczeństwo. Chaykin swoją innością prowokuje istoty do prób jego zabicia. Odwołajmy się jeszcze raz do Lévinasa:

Mogę chcieć zabić tylko byt absolutnie niezależny, który nieskończenie przerasta moją władzę, który zatem nie przeciwstawia się jej, lecz paraliżuje samą możliwość władzy. Jedynym bytem, który mogę chcieć zabić, jest inny człowiek (Lévinas, 2014, s. 233).

Lesterowi pozostaje w takiej sytuacji wyłącznie bronić się przed zagrożeniem ze strony tubylców z Innego Świata, którzy dążą do eksterminacji fizycznej „intruza”. Tylko jeden z autochtonów zechce z empatią spojrzeć nań w całkowicie odmienny sposób – jako na Twarz.



## 4. Twarz

W terminologii Lévinasa pojęcie Twarzy zyskuje szczególną pozycję. Twarz jest wcieleniem Innego: może być nim człowiek, ale również Bóg. Relacja, w jaką wchodzi Ja z Twarzą, polega na byciu wezwanym do pełnego poświęcenia się innej osobie, a jednocześnie przejęcia za nią odpowiedzialności. Jak pisze interpretatorka Lévinasa, Marta Agata Chojnacka:

Odpowiedzialność jest mi narzucona, ja zaś całkowicie „wystawiam się” Innemu. Sza-leństwo odpowiedzialności każe mi porzucić swój świat – Drugi staje się moją obsesją. Moje całkowite poświęcenie staje się działaniem moralnie słusznym (2011, s. 146).

Zarazem, jak zauważa Barbara Markowska (2009, s. 113), relacja pomiędzy Ja a Twarzą nigdy nie ma charakteru dialogicznego, symetrycznego, gdyż Ja otwiera się na Innego w sposób jednostronny.

Takie też jest postępowanie Buddy’ego – tym potocznym mianem gracze określają postać przyjaznego Obcego w *Another World* (Plunkett, 2011). Buddy, którego Lester poznaje podczas pobytu w klatce, od początku przejawia chęć bezinteresownej pomocy postaci gracza. Nie zabija go, a w wielu sytuacjach krytycznych wręcz ratuje przed śmiercią, pomagając mu tym samym w męczeńskim pochodzie po Innym Świecie. Porzuca swoją rzeczywistość, żeby wstawić się za bezbronnym Innym. Właśnie dzięki takiej postawie, chociaż w grze nie pada między nimi żadne słowo, Buddy przeprowadza z bohaterem symboliczną rozmowę, której celem jest pomoc Lesterowi w odnalezieniu drogi do Nieskończoności.

Na tę drogę badacz ostatecznie trafia, choć, jak już wspomniano, płaci za to wysoką cenę. Brutalnie skopany przez wrogiego strażnika, ostatkiem sił uruchamia włącznik prowadzący do wyjścia na zewnątrz. Czołgając się, w końcu traci przytomność z bólu. Zostaje wniesiony przez Buddy’ego na grzbiet czarnego smoka, na którym obaj odlatują w kierunku horyzontu. Zasadne wydaje się tutaj odniesienie losów Lestera do biografii samego Chahiego, gdyż opracował on ów finał w kryzysowym momencie prac nad grą. Po latach wspominał: „na kilka tygodni przed wydaniem związałem się w ukropie. Należało ukończyć grę przed Bożym Narodzeniem, a spałem bardzo mało. To uczucie zmęczenia wyraziłem poprzez postać” (cyt. za: Ichbiah, 2013, s. 114).

Zamknięcie opowieści było więc improwizowane. Paradoksalnie jednak, dobrze oddało stan ducha artysty, który stworzenie *Another World* przyłącił cierpieniem.

## 5. Zakończenie

Biorąc pod uwagę biografię Chahiego, można odczytać *Another World* jako oryginalną próbę przepracowania problematyki spotkania z Innym za pośrednictwem medium komputerowego, które w momencie powstania produkcji było postrzegane jako izolujące człowieka od odmiennych istnień – czyniące zeń „monadę w sensie indywiduum wypełnionego obrazami, a pozbawionego okien”, by użyć słynnej metafory Wolfganga Welscha (1996, s. 526). Otóż *Another World*, wbrew zawartej w nim mrocznej refleksji nad postmodernistycznym światem, zdaje się udowadniać, że relację z Innym da się zmodyfikować, później zaś nawet zainicjować kontakt z owym obcym, a to dzięki zbawczemu aktowi tworzenia, nawet jeśli zakłada on separację od otoczenia. Co więcej, separacja ta jest wręcz wymagana od artysty, żeby za pośrednictwem swojego dzieła nawiązał on stosunki z drugim człowiekiem. I jak pokazuje olbrzymi sukces produkcji, właśnie dzięki *Another World* oraz swojemu poświęceniu Chahi zyskał szansę na komunikację z graczami, która zaowocowała jego późniejszą sławą medialną. *Opus magnum* francuskiego projektanta w konsekwencji problematyzuje – często zarzucaną – kwestię autorstwa gry, jednocześnie zapraszając do refleksji nad relacją gracza z Innym.

## Literatura

Arendt, S. (3 marca 2011). „Out of this World” Became Amazing Almost By Accident. Online: <[http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/conferences/gdc\\_2011/8687-GDC-2011-Out-of-This-World-Became-Amazing-Almost-By-Accident](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/conferences/gdc_2011/8687-GDC-2011-Out-of-This-World-Became-Amazing-Almost-By-Accident)>. Data dostępu: 2 maja 2018.

Chojnacka, M. A. (2011). Problem odpowiedzialności w filozofii Lévinasa. *Studia z Historii Filozofii*, 2(2), 133–147. Online: <<http://apcz.umk.pl/>>

- czasopisma/index.php/szhf/article/view/szhf.2011.009/131>. Data dostępu: 25 lipca 2018.
- Goethe, J. W. (1953). *Faust, część pierwsza* (tłum. E. Zegadłowicz). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy. Online: <<http://wolnelektury.pl/katalog/lektura/goethe-faust-czesc-pierwsza.html>>. Data dostępu: 30 października 2017.
- Harbott, J. (1991). Another World. *Tilt*, 10(11), 113–114.
- Ichbiah, D. (2013). *Eric Chahi: parcours d'un créateur de jeux vidéo français*. Cergy: Ed. Pix'n Love.
- Janik, J. (2015). Spotkanie z obcym – gra wideo jako metafora przestrzeni współczesnego miasta. *Wielogłos*, 25(3), 63–74. Online: <<http://www.ejournals.eu/sj/index.php/Wieloglos/article/view/6494/6416>>. Data dostępu: 25 lipca 2018.
- Kania, M. M. (2017). *Perspectives of the Avatar: Sketching the Existential Aesthetics of Digital Games*. Wrocław: University of Lower Silesia Press.
- Ladoire, F. (1991). Another World. *Génération 4*, 5(11), 122–123.
- Le Diberder, A., Le Diberdier, F. (1993). *Qui a peur des jeux vidéo?* Paris: La Découverte.
- Lévinas, E. (1987). *Collected Philosophical Papers* (tłum. A. Lingis). Dordrecht: Kluwer Academic.
- Lévinas, E. (1994). *O Bogu, który nawiedza myśl* (tłum. M. Kowalska). Kraków: Znak.
- Lévinas, E. (2014). *Całość i nieskończoność. Esej o zewnętrznosci* (tłum. M. Kowalska). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Markowska, B. (2009). Sprawiedliwość etyczna jako „bliskość pełna dystansu”: Lévinas – Derrida. *Idea*, 21(1), 107–132.
- Moriarty, C. (11 lipca 2014). „Another World”: 20th Anniversary Review. Online: <<http://www.ign.com/articles/2014/07/11/another-world-20th-anniversary-review>>. Data dostępu: 3 maja 2018.
- Nutt, Ch. (3 marca 2011). GDC 2011: Eric Chahi's Retro Postmortem: „Another World”. Online: <[https://www.gamasutra.com/view/news/123764/GDC\\_2011\\_Eric\\_Chahis\\_Retro\\_Postmortem\\_Another\\_World.php](https://www.gamasutra.com/view/news/123764/GDC_2011_Eric_Chahis_Retro_Postmortem_Another_World.php)>. Data dostępu: 2 maja 2018.
- Plunkett, L. (27 lipca 2011). The Game That Really Was Out of This World. Online: <<https://kotaku.com/5825021/the-game-that-really-was-out-of-this-world>>. Data dostępu: 2 maja 2018.

- Staszenko, D. (2015). „Lollipop Chainsaw” Goichiego Sudy i problem autorstwa w grach wideo. *Homo Ludens*, 8(2), 153–162. Online: <<http://ptbg.org.pl/dl/183/Dominika%20STASZENKO%20-%20Lollipop%20Chainsaw%20Goichiego%20Sudy%20i%20problem%20autorstwa%20w%20medium%20ogier%20wideo.pdf>>. Data dostępu: 25 sierpnia 2018.
- Streeter, T. (2011). *The Net Effect: Romanticism, Capitalism, and the Internet*. New York – London: New York University Press.
- Walker, J. (25 kwietnia 2010). Retrospective: „Another World” 15th Anniversary Edition. Online: <<https://www.eurogamer.net/articles/another-world-retrospective>>. Data dostępu: 3 maja 2018.
- Welsch, W. (1996). Estetyka i anestetyka (tłum. M. Łukasiewicz). W: R. Nycz (red.), *Postmodernizm. Antologia przekładów* (s. 520–546). Kraków: Baran i Suszczyński.

## Ludografia

- Brøderbund Software (1989). *Prince of Persia* [Apple II]. Brøderbund Software, USA.
- Campo Santo (2016). *Firewatch* [PC]. Panic, USA.
- Delphine Software (1989). *Les Voyageurs du Temps: La Menace* [Amiga, Atari ST, PC]. Delphine Software, Francja.
- Delphine Software (1991). *Another World* [Amiga, Atari ST]. Delphine Software, Francja.
- Destructive Creations (2015). *Hatred* [PC]. Destructive Creations, Polska.
- Fox, T. (2015). *Undertale* [PC]. T. Fox, USA.
- Loriciels (1985). *Infernal Runner* [Amstrad CPC]. Loriciels, Francja.
- Loriciels (1986). *Le Pacte* [Amstrad CPC]. Loriciels, Francja.
- Micro-Programmes 5 (1984). *Le Sceptre d'Anubis* [Oric-1]. Micro-Programmes 5, Francja.

## **Inny świat, inny twórca. *Another World* Érica Chahiego jako przypowieść o Twarzy**

**Abstrakt:** Celem niniejszego artykułu jest wykazanie związków gry *Another World* z filozofią dialogu charakterystyczną dla Emmanuela Lévinasa. Badacz, uwzględniając rozważania francuskiego filozofa na temat separacji, ateizmu oraz Twarzy, proponuje odczytanie dzieła Érica Chahiego jako autorefleksyjnej formy wypowiedzi autorskiej. *Another World* jest w tym świetle nie tylko wnikliwym spojrzeniem na relację: gracz–Inny, ale również refleksją na temat programowania jako jednoczesnego katalizatora izolacji i otwarcia na Innego.

**Słowa kluczowe:** gra wideo, filozofia w grach, autorstwo gier, Inny

---