

Stowarzyszenie Badaczy Popkultury
i Edukacji Popkulturowej „Trickster”

Gry fabularne

Kultura – praktyki – konteksty

pod redakcją
Roberta Dudzińskiego
i Anny Wróblewskiej



Gry fabularne

Kultura – praktyki – konteksty



Gry fabularne

Kultura – praktyki – konteksty

pod redakcją
Roberta Dudzińskiego
i Anny Wróblewskiej

Stowarzyszenie Badaczy Popkultury
i Edukacji Popkulturowej „Trickster”

Wrocław 2016

Publikacja wydana na zlecenie
Wydziału Filologicznego
Uniwersytetu Wrocławskiego

recenzja naukowa dr hab. Rafał Kochanowicz, Uniwersytet Adama Mickiewicza w Poznaniu
redakcja naukowa Robert Dudziński, Anna Wróblewska
adiustacja Robert Dudziński
korekta Kamila Kowalczyk
korekta tekstów angielskich Jakub Wieczorek
składanie i łamanie Michał Wolski
projekt okładki Michał Wolski
grafika na okładce j4r3k / 123RF
książkę złożono krojem Minion Pro Roberta Slimbacha 10/13,5 i 8/10,5
tytuł złożono krojem Cloister Black Dietera Steffmana

ISBN 978-83-64863-07-3

Stowarzyszenie Badaczy Popkultury
i Edukacji Popkulturowej „Trickster”
ul. Krzywoustego 105/14
51-166 Wrocław



Stowarzyszenie badaczy popkultury
i edukacji popkulturowej

Trickster

Spis treści

Robert Dudziński, Anna Wróblewska
Wstęp. Kultura gier fabularnych 7

Michał Wolski
Krwiopijca kosmopolityczny. Wpływ *Wampira: Maskarady*
na współczesną kulturę wampiryczną 11

Olaf Pajęczkowski
Artyzm czy robota na zlecenie? Wolność twórcza autorów
książek osadzonych w światach RPG (na przykładzie powieści
z cyklu *Dragonlance* i *Forgotten Realms*) 31

Robert Dudziński
Gra z niewyraźnym strachem. Strategia adaptowania
twórczości Howarda Phillipa Lovecrafta na potrzeby gier 49

Celina Strzelecka
Jak stworzyliśmy zagładę? Inscenizacja postapokaliptycznego
świata w LARP-ie 71

Jakub Krogulec
Poetyka narracji środowiskowej w RPG – casus *Deus Ex*
i *Deus Ex: Human Revolution* 95

Stanisław Krawczyk, Robert Dudziński
Bibliografia polskich tekstów naukowych
poświęconych narracyjnemu grom fabularnym 111

Summaries 119

Wstęp. Kultura gier fabularnych

W 2014 r. minęło 40 lat od opublikowania przez wydawnictwo TSR *Dungeons & Dragons*, gry przygotowanej przez Gary'ego Gygaxa i Dave'a Arnesona. Wydany w niewielkim nakładzie tytuł dał początek zupełnie nowemu rodzajowi gier, a tym samym podłożył podwaliny pod szereg społeczno-kulturowych zjawisk, które wyrosły wokół RPG. Przez cztery dekady wydawanie podręczników do gier fabularnych oraz produktów im towarzyszących stało się ogromnym i intratnym biznesem, a wokół RPG-ów wyrosła olbrzymia kultura fanowska z własnymi instytucjami, obiegiem informacji, a nawet socjolektem. Popularność ta sprawiła, że fenomen gier fabularnych dostrzeżono również poza niszą bezpośrednio zainteresowanych nim entuzjastów. W ten sposób stały się one tematem funkcjonującym w różnorodnych dyskursach – z jednej strony były przedmiotem podsycanej przez środowiska religijne paniki moralnej, która wybuchła w USA w latach 80. i której echa długo jeszcze można było usłyszeć w publicznej debacie, z drugiej strony fenomenem RPG zainteresowali się badacze akademicy, a wokół gier fabularnych wyrósł sformalizowany dyskurs naukowy, legitymizujący tę refleksję jako profesjonalną dziedzinę wiedzy¹.

Nawet pobieżne spojrzenie na znajdującą się w tym tomie bibliografię polskich tekstów naukowych poświęconych grom fabularnym ujawnia, z jak olbrzymim i wieloaspektowym fenomenem mamy do czynienia. Znajdują się tam bowiem prace przyjmujące zupełnie odmienne perspektywy: psychologiczną i pedagogiczną (refleksje poświęcone wykorzystaniu RPG w procesie dydaktycznym), socjologiczną (badania nad fando-

1 Kwestię tę analizował szerzej Paweł Marcisz (*Próba formalizacji dyskursu wokół gier fabularnych w kategoriach Michela Foucaulta*, „Kultura i Historia” 2008, nr 13, <http://bit.ly/1VoLrFo> [dostęp: 1.05.2016]).

mem gier fabularnych), a także ludologiczną (próby rozpatrywania *role playing games* w ujęciu teorii gier), literaturoznawczą (narratologicznie zorientowane badania nad scenariuszami) czy językoznawczą (analizy języka używanego przez graczy i autorów gier). Specyfika zjawiska, które może być przedmiotem badań w ramach różnych dziedzin nauki i które można w sposób produktywny analizować przy pomocy odmiennych metodologii, sprawia więc, że bogaty i różnorodny dorobek polskiej refleksji nad grami fabularnymi wciąż jeszcze można uzupełniać i poszerzać o kolejne interdyscyplinarne analizy i propozycje badawcze. Taki właśnie cel przyświecał nam, gdy pracowaliśmy nad niniejszą publikacją.

Teksty, które oddajemy w Państwa ręce, różnią się zarówno przedmiotem badań (obok narracyjnych gier fabularnych pojawiają się także LARP-y oraz gry komputerowe), jak i perspektywą badawczą. Wszystkie je łączy jednak to, że próbują przyjrzeć się określonym kulturowym praktykom powiązanim z RPG-ami. Pierwsze trzy artykuły skupiają się więc na związkach gier fabularnych z innymi tekstami kultury, które są przez twórców gier adaptowane i przetwarzane. Procesy wykorzystywania i modyfikowania materiału wyjściowego przez gry fabularne omawia Robert Dudziński (na przykładzie systemu *Zew Cthulhu* i jego produktów pochodnych, bazujących na twórczości Howarda Phillipsa Lovecrafta).

Jednak gry RPG nie tylko przetwarzają gotowe teksty kultury, lecz także generują nowe, pozostające w (mniej lub bardziej bezpośrednim) związku z konkretnym systemem. Tę kwestię również omawia Michał Wolski (który analizuje, w jaki sposób *Wampir: Maskarada* przekształcił współczesne wyobrażenie wampira i współtworzył jego nowy wizerunek, reprodukowany w tekstach formalnie niezwiązanych z grami fabularnymi) oraz Olaf Pajączkowski, który omawia estetyczną specyfikę powieści rozgrywających się w uniwersach stworzonych na potrzeby RPG-ów.

Inną perspektywę przynosi tekst Celiny Strzeleckiej, którą interesuje przede wszystkim konkretna rozgrywka – doroczny LARP OldTown, organizowany w Stargardzie Szczecińskim. Autorka, bazując na zebranych wśród uczestników imprezy wywiadach i wykorzystując do ich analizy narzędzia etnologii i antropologii kulturowej, wyjaśnia, jakie znaczenie mają dla graczy poszczególne konstytutywne elementy tej właśnie rozgrywki.

Publikację zamyka artykuł Jakuba Krogulca, poświęcony jednemu z aspektów prowadzenia narracji w komputerowych grach fabularnych. Autor – na przykładzie *Deus Ex* oraz *Deus Ex: Human Revolution* – wskazuje, w jaki sposób specyfika gier wideo i nowe możliwości tego medium (związane z kreowaniem interaktywnej, przygotowanej do eksplorowania przestrzeni) przekładają się na sposób opowiadania przez nie historii.

Każdy z tych tekstów stanowi punktową i pogłębioną analizę jednego wycinka kultury gier fabularnych, poszerzając naszą wiedzę o konkretnych tytułach, rozgrywkach, wydarzenia i praktykach. Mamy jednak nadzieję, że artykuły te dadzą asumpt do dalszych badań, dostarczą kontekstu dla bardziej uogólnionych analiz i pozwolą na praktyczne dopracowanie teoretycznych narzędzi pozwalających na naukowy namysł nad RPG.

W tomie tym znajduje się ponadto bibliografia polskich tekstów naukowych poświęconych narracyjnym grom fabularnym. Prężna działalność Polskiego Towarzystwa Badaczy Gier, które regularnie wydaje ludologiczne publikacje (w tym także bardzo ważny rocznik „Homo Ludens”)², przyczyniła się do konsolidacji rodzimej refleksji nad grami, niemniej nadal artykuły traktujące o RPG są rozproszone w wielu tomach zbiorowych (podejmujących bardzo różne tematy) i czasopismach (dotyczących odmiennych dziedzin). To rozproszenie utrudnia rzecz jasna zorientowanie się w aktualnym stanie badań, dlatego też sądzimy, że to zestawienie bibliograficzne przynajmniej częściowo ułatwi dalszą naukową pracę nad grami fabularnymi.

Oddając zatem ten tom w ręce czytelników, mamy nadzieję, że spełni on dwa podstawowe cele. Po pierwsze, przyczyni się do poszerzenia i uzupełnienia stanu wiedzy na temat gier fabularnych, dostarczając szeregu analiz konkretnych elementów wyrosłej wokół nich kultury. Po drugie, da asumpt do dalszych badań nad fenomenem RPG, bowiem nasza wiedza o nim wciąż daleka jest jeszcze od kompletności.

Robert Dudziński
Anna Wróblewska

2 O naukowej aktywności PTBG i jej owocach (obejmujących w tej chwili m.in. 10 publikacji zawierających ponad 200 artykułów) zob. A. Surdyk, *Badania kultury popularnej w zakresie nowych mediów w kraju i na świecie na przykładzie organizacji ludologicznych*, [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania i metody*, red. A. Gemra, A. Mazurkiewicz, Wrocław 2014, s. 251–266, <http://bit.ly/1VoNolh> [dostęp: 1.05.2016].

Michał Wolski
Uniwersytet Wrocławski

Krwio pijca kosmopolityczny. Wpływ *Wampira: Maskarady* na współczesną kulturę wampiryczną

Abstrakt

Ogromny sukces komercyjny, jaki odniosły w latach 90. XX wieku gry RPG firmy White Wolf Publishing osadzone w realiach Świata Mroku, był w znacznym stopniu efektem swego rodzaju kulturowego eklektyzmu, polegającego na uwzględnieniu w konstrukcji świata przedstawionego niezliczonej ilości tropów kulturowych i konwencji związanych z szeroko pojętą grozą w różnych jej aspektach i odmianach. Nie bez znaczenia było też – istotne z punktu widzenia implikowanej przez te gry narracji – pozwolenie odbiorcom/graczom na wcielenie się w postaci monstrów typowych dla konwencji grozy (wampirów, wilkołaków, upiórów, demonów itp.), co w znacznej mierze ograniczyło właściwą tej konwencji niepewność i tajemniczość. Po grach RPG ze Świata Mroku teksty kultury zaczęły korzystać ze sztafażu grozy w odmienny sposób. Celem artykułu jest próba odpowiedzi na pytanie, jakie elementy narracyjne *Wampira: Maskarady* zostały zaadaptowane przez kulturę grozy, jakie inne czynniki sprzyjały tej adaptacji oraz na czym polegają podobieństwa w kreacji świata przedstawionego.

Słowa klucze

Wampir: Maskarada, adaptacja, groza, wampir, lata 90. XX wieku, konwergencja

Krwio pijca kosmopolityczny. Wpływ *Wampira: Maskarady* na współczesną kulturę wampiryczną

Wprowadzenie *Wampir: Maskarada* (ang. *Vampire: The Masquerade*) to gra fabularna wydawnictwa White Wolf Publishing, której pierwsza edycja została opublikowana w 1991 r.¹ Jej pomysłodawcą i głównym autorem był Mark Rein•Hagen, którego ambicją było, jak sam przyznaje², zebranie i uporządkowanie wampirycznych motywów w jedną spójną całość, pozwalającą zarazem na stworzenie świata przedstawionego zamieszkałego przez społeczność krwio pijców z własnymi grupami interesów, strukturą, wierzeniami i historią. Zamiar ten udało mu się w znacznym stopniu zrealizować; pierwsza edycja *Wampira: Maskarady* – a za nią kolejne – oferowały graczom rozgrywkę w świecie bardzo podobnym do rzeczywistości, z tą różnicą, że zamieszkiwały go istoty nadprzyrodzone znane z horrorów, a więc wampiry, wilkołaki, upiory, demony itp. Gracze wcielali się, co należało do rzadkości w tamtym okresie, właśnie w wampiry, a ich zadaniem, przynajmniej w teorii, było takie prowadzenie postaci, aby jak najdłużej opierać się wpisanym w mechanikę gry pragnieniu krwi i wewnętrznej bestii. Był to drugi po *Zewie Cthulhu* system RPG³, który otwarcie korespondował z tematyką grozy i horroru (nie licząc bazującego na zasadach systemu *Dungeons & Dragons* modułu *Ravenloft*, który jednak nie był samodzielną grą, a akcja toczyła się w świecie *fantasy* uzupełnionym jedynie o pewne elementy zaczerpnięte z repozytorium kultury grozy⁴).

1 Zob. M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada. Narracyjna gra grozy*, przeł. M. Jaskólski, Warszawa 2001.

2 Zob. L. Konzack, *Mark Rein•Hagen's Foundational Influence on 21st Century Vampire Media*, „Akademisk Kvarter” 2015, vol. 11, <http://bit.ly/1YwdnxD> [dostęp: 14.11.2015].

3 Zob. artykuł R. Dudzińskiego w niniejszym tomie.

4 Zob. A. Cermak, J. W. Mangrum, A. Wyatt, *Ravenloft Campaign Setting: Core Rulebook*, Stone Mountain GA 2001. Co znamienne, pod koniec lat 90. xx w. prawa

Druga edycja podstawowego podręcznika do *Wampira: Maskarady* miała swoją premierę w 1992 r. i pozwalała graczom na wcielenie się w przedstawiciela jednego z siedmiu wampirycznych klanów wchodzących w skład sekty wampirów – Camarilli, strzegącej tytułowej Maskarady (nakazu milczenia o sprawach wampirów i ukrywania się przed ludźmi, analogicznego do słynnej sycylijskiej Omerty⁵). Zaczęły powstawać też podręczniki umożliwiające grę wampirami afrykańskimi⁶ i azjatyckimi⁷, z czego ten ostatni traktuje się jako osobny system. Pojawiały się kolejne dodatki szczegółowo opisujące różne klany⁸, także te pierwotnie niedostępne graczom, poszczególne lokacje i ich specyfikę⁹, a także podręczniki pozwalające prowadzić grę z perspektywy wrogów Camarilli – sekty Sabbat¹⁰. W 1998 r. ukazała się trzecia edycja *Wampira: Maskarady*, dopuszczająca granie aż trzynastoma klanami wampirów. Wtedy też premierę miał *Wampir: Mroczne Wieki*, przenoszący rozgrywkę w realia średniowieczne i będący pierwszą z gier wydawnictwa eksplorujących inne ramy czasowe niż współczesność.

Z obu możliwych sytuacji narracyjnych skorzystali twórcy wydanej w 2000 r. gry komputerowej *Vampire: The Masquerade – Redemption* (Nihilistic Software, Activision, 2000). Wcześniej ukazały się: gra karciana *Vampire: The Eternal Struggle*, ponad 60 powieści i antologii opowiadań rozgrywających się w realiach *Maskarady*, płyta z muzyką inspirowaną grą (*Music from the Succubus Club*) oraz ośmioodcinkowy serial telewizyjny *Więzy krwi* (*Kindred: the Embraced*, 1996, J. Leekley, M. Rein•Hagen). Równolegle pojawiały się systemy gier, pozwalające na wcielanie się w inne klasyczne monstra, jak chociażby *Wilkołak: Apokalipsa*¹¹, *Mag: Wstąpienie*¹² czy – niewydany w Polsce – *Demon: The Fallen*¹³;

do tytułu przejęła właśnie firma White Wolf Publishing. Charakter świata przedstawionego dobrze oddają również powieści osadzone w jego realiach: Ch. Golden, *Wampir z mgieł*, przekł. W. Szypuła, Warszawa 1997; J. Lowder, *Rycerz Czarnej Róży*, przekł. M. Soczówka, Warszawa 1997.

- 5 Rozsławionej m.in. za pośrednictwem powieści M. Puzo, *Omerta*, przekł. M. Fedyszak, Warszawa 2011.
- 6 Zob. J. Achilli et al., *Kindred of the Ebony Kingdom*, Stone Mountain GA 2003.
- 7 Zob. R. Hatch et al., *Rodzina Wschodu*, przekł. P. Kucharski, Warszawa 2000.
- 8 Jak np. E. Kelly, J. Kelly, *Clanbook: Gangrel*, Clarkston GA 2000.
- 9 Np. K. Blackwelder, S. Kenson, *San Francisco by Night*, Stone Mountain GA 2002.
- 10 Zob. S. C. Brown, *Storytellers Guide to the Sabbat*, Clarkston GA 1997.
- 11 Zob. M. Rein•Hagen et al., *Wilkołak: Apokalipsa. Narracyjna gra pierwotnej grozy*, przekł. M. Soczówka, W. T. Szypuła, Warszawa 1996.
- 12 Zob. Ph. Brucato, S. Wieck, *Mag: Wstąpienie. Duma, Moc. Paradoks. Narracyjna Gra na Krawędziach Rzeczywistości*, przekł. A. Golański, Warszawa 1999.
- 13 Zob. A. Bates et al., *Demon: The Fallen. A Storytelling Game of Infernal Glory*, Stone Mountain GA 2002.

większość z nich również sukcesywnie uzupełniana o kolejne dodatki, opowiadania, powieści, a czasem również gry komputerowe.

Akcja wszystkich tych systemów w teorii rozgrywa się w tym samym uniwersum, określanym mianem Świata Mroku (*World of Darkness*); przed graczami pojawia się zatem możliwość odszukiwania intertekstualnych zabiegów urozmaicających rozgrywkę, np. w jednej grupie graczy mogą teoretycznie znajdować się wampiry i magowie lub też uczestnicy gry mogą stawiać czoła zagrożeniom znanym z innych systemów, jak to ma miejsce chociażby w wydanej w 2004 roku grze komputerowej *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* (Troika Games, Activision, 2004), gdzie jedna z misji polega na ucieczce przed wilkołakiem.

Fabula *Bloodlines* koncentruje się na przepowiedni o końcu świata i nadejściu tzw. Gehenny, oznaczającej zagładę wampirów i wszystkich innych żyjących istot. Jedną z rzeczy wyróżniających gry osadzone w realiach Świata Mroku jest właśnie owa eschatologia związana z oczekiwaniami na nadchodzący koniec świata, różnie rozumiany przez różne systemy (wilkołaki mają tytułową Apokalipsę, magowie – Wstąpienie, demony zaś są upadłymi aniołami, zwiastunami końca czasów). Ów koniec Świata Mroku rzeczywiście nastąpił wraz z wydaniem w 2004 r. dodatków z serii *Time of Judgement*, w osobnych wersjach dla większych systemów – *Wampira*, *Wilkołaka* i *Maga* – oraz jednym zbiorczym dla mniejszych. Opisano w nich różne warianty końca świata do wyboru (*Wampir: Maskarada* miał cztery scenariusze, od relatywnie łagodnego po bardzo apokaliptyczne). Tym samym Świat Mroku się skończył i zastąpił go nowy – osobny system z usprawnioną mechaniką i nieznacznie zmienionym światem przedstawionym. Pojawiły się też nowe podręczniki – *Wampira: Maskaradę* zastąpił np. *Wampir: Requiem*¹⁴. Mimo pozytywnych opinii dotyczących mechaniki nowej gry stary Świat Mroku wciąż cieszył się uznaniem graczy, dlatego w 2009 r., wbrew wcześniejszym deklaracjom, firma White Wolf Publishing zdecydowała się w dalszym ciągu go wspierać. W 2016 r. pojawi się czwarta edycja podstawowego podręcznika *Wampira: Maskarady*¹⁵. To właśnie ta gra – przede wszystkim ze względu na swoją kulturotwórczą rolę oraz niesłabnącą popularność – będzie punktem wyjścia dla naszych rozważań.

Charakterystyka *Wampira: Maskarady* (i innych gier ze Świata Mroku)

Mówiąc o cechach charakterystycznych tej gry, a więc pośrednio też o przyczynach jej sukcesu, należy przede wszystkim wspomnieć o jej charakterze i mechanice. Sam podręcznik określa specyfikę prowadzonej

14 A. Marmell, D. Shomshak, C. A. Suleiman, *Wampir: Requiem. Gra Narracyjna Współczesnego Gotyku*, przeł.; Ł. Czufno, B. Kubacki, T. Piątkowski, Warszawa 2009.

15 Zob. *Vampire: The Masquerade 4th Edition Announced At Gen Con!*, <http://bit.ly/1xz5awp> [dostęp: 14.11.2015].

rozgrywki jako narracyjną, nazywając *Wampira: Maskaradę* narracyjną grą grozy (*storytelling game*)¹⁶. Analogicznie wszystkie inne gry osadzone w realiach Świata Mroku będą określane mianem gier narracyjnych (z odpowiednim dodatkowym epitetem: pierwotnej grozy, demonicznej, nierzeczywistą itd.). W 1991 r. ta kategoryzacja miała istotne znaczenie, zwracała bowiem uwagę na narracyjny – czy też opowiadaniowy – model rozgrywki. Sugerowano tym samym, że twarda mechanika gry – odtwarzanie losowości i przypadkowości, sprawdzanie umiejętności i statystyk bohaterów itp. – ma drugorzędne znaczenie względem snutej opowieści: „Wampir nosi miano gry narratorskiej [...], w której zasady ustępują opowieści i w której najważniejsze są przeżycia oraz radość, jaką gracze czerpią z zabawy”¹⁷. Było to istotne odejście od modelu reprezentowanego chociażby przez gry z systemów *Dungeons & Dragons* czy *Warhammer*, cechujące się złożoną i bardzo szczegółową mechaniką. Narracyjny charakter gry zbliżył więc *Wampira: Maskaradę* do systemów takich jak wspomniany *Zew Cthulhu*, który – mimo rozbudowanej mechaniki – skupia się raczej na snuciu historii niż przeżywaniu przygód; można wręcz powiedzieć, że „ważniejsza jest [...] gra w aspekcie immersyjnym i dramatycznym niż mechanicznym czy fabularnym”¹⁸. Znajduje to odzwierciedlenie również w sposobie opisu świata przedstawionego, który obok właściwej RPG-om dowolności w kształtowaniu fabuły posiada rozbudowaną mitologię, złożoną i drobiazgowo opisaną strukturę świata oraz nadrzędny wątek fabularny, rozwijany przez kolejne dodatki i podręczniki, a także niektóre powieści i opowiadania. To wszystko sprawia, że potencjał tworzenia narracji spoczywa przede wszystkim na graczach, ale jednocześnie mają oni świadomość, że ich opowieść jest jedynie częścią składową większej narracji¹⁹. Dlatego świat przedstawiony w *Wampirze: Maskaradzie* – Świat Mroku – zdaje się funkcjonować jako niezależny tekst kultury, który wchodzi w dialog z innymi tekstami poprzez nawiązania intertekstualne i transmedialne (analogicznie inne teksty kultury wchodzą w dialog ze Światem Mroku). I to właśnie te nawiązania i ich charakter mogą być źródłem żywotności *Wampira: Maskarady*.

16 Zob. J.D. Sobol, *Storytelling* [hasło], [w:] *The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales*, ed. by D. Haase, Westport CT 2008, vol. 3, s. 921–926.

17 M. Marszałik et al., *Wiedźmin: Gra Wyobraźni*, Warszawa 2001, s. 239.

18 R. Dudziński, K. Kowalczyk, *Kość Przeznaczenia ma sześć ścianek. Model rozgrywki w Wiedźminie: Grze Wyobraźni*, [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński et al., Wrocław 2015, s. 106, <http://bit.ly/1s1YdLv> [dostęp: 30.04.2016].

19 Tak przynajmniej sugerują poszczególne podręczniki i dodatki, nieraz odwołując się do siebie nawzajem i zakładając, że odbiorca będzie dysponował kompleksową wiedzą na temat tego, co zdarzyło się lub było opisane w innych odsłonach Świata Mroku.

Jedną z podstaw sukcesu całego Świata Mroku jest wykorzystanie repozytorium klasycznych potworów (rozumiane tu jako zbiór archetypowych monstrów tradycyjnie kojarzonych z horrorem ze względu na ich obecność w produkcjach wytwórni Universal w latach 30. i 40. XX w.). Fakt, że w ramach jednej narracji mogą pojawić się zarówno wampiry, jak i wilkołaki, demony, duchy lub mumie²⁰, sprawił, że atrakcyjność świata przedstawionego wzrastała. Co więcej, ze względu na różnorodność perspektyw „każdy ma swoje wyjaśnienie na to, jak funkcjonuje Świat Mroku [...]”. To oznacza, że w grze nie ma ostatecznego wyjaśnienia, na jakich zasadach opiera się świat, a każda propozycja może być podważona i dyskutowana podczas sesji gry²¹. W ten sposób perspektywy wszystkich potencjalnych protagonistów mogą się ścierać, a każda postać może zachować swoją specyfikę, która zależy od tego, w jakie monstrum wciela się gracz. Tym samym zachowana jest pewna ciągłość wyobrażeń z kanonicznymi tekstami kultury wampirycznej – wyrażana nieraz w otwarty sposób poprzez proponowaną w podręczniku listę lektur i filmów, pozwalającą na uchwycenie kontekstu kulturowego²², co ułatwia prowadzenie renarracji poszczególnych dzieł. Oczywiście nie są to pierwsze teksty kultury, które się tego podejmowały. Przede wszystkim należy wymienić tutaj *Jestem legendą* Richarda Mathesona²³ oraz *Wywiad z wampirem* Anne Rice²⁴, w których kreatywnie i kompleksowo dokonywano rewaloryzacji mitów wampirycznych, zawsze jednak z odniesieniem do dominującego wyobrażenia. Istotne jest też *Miasteczko Salem* Stephena Kinga²⁵ jako próba opowiedzenia analogicznej historii do tej z *Drakuli* Brama Stokera, tyle że przeniesionej w realia amerykańskiej prowincji. Podobnego zadania podjął się Werner Herzog w *Nosferatu – Wampirze* (*Nosferatu: Phantom der Nacht*, Francja–RFN, 1979) za sprawą zapośredniczenia przez film Friedricha

20 W nowym Świecie Mroku pojawił się jeszcze system *Promethean: The Created* pozwalający grać wariantami monstrum Frankensteinia.

21 L. Konzack, *op. cit.*, s. 121.

22 W podręczniku do *Wampira: Maskarady* proponowane są: *Dracula* B. Stokera, *Wywiad z wampirem*, *Wampir Lestat i Królowa potępionych* A. Rice, *Lost Souls* P.Z. Brite, seria *Nekroskop* B. Lumleya, *The Hunger* W. Streibera oraz *Jestem legendą* R. Mathesona, jak również twórczość G. Byrona, P. Shelleya i Ch. Baudelaire’a, a także filmy: *Książę Drakula* T. Brownina, *Nosferatu – Symfonia Grozy* F. Murnaua, *Zagadka nieśmiertelności* T. Scotta, *Straceni chłopcy* J. Schumachera, *Blisko ciemności* K. Bigelow, *Miasteczko Salem* T. Hoppera, *Wamp* R. Wenka, horrory Christophera Lee z wytwórni Hammer, *Dracula* F.F. Coppoli, *Vampire Hunter D* T. Ashidy, *Buffy, postrach wampirów* F.R. Kuzui oraz *Od zmięzchu do świtu* R. Rodroguenza.

23 Zob. R. Matheson, *Jestem legendą*, przeł. P. Braiter, Warszawa 2008.

24 Zob. A. Rice, *Wywiad z wampirem*, przeł. T. Olszewski, Poznań 2008.

25 Zob. S. King, *Miasteczko Salem*, przeł. A. Nakoniecznik, Warszawa 2013.

Murnaua²⁶. W żadnym z tych przypadków stopień odtwarzania rozpoznanych i funkcjonujących w kulturze wyobrażeń nie był jednak zależny od odbiorcy, tak jak to ma miejsce w *Wampirze: Maskaradzie*.

W tym miejscu warto wspomnieć o dalece istotniejszej właściwości tego systemu gry. Otóż obok możliwości wcielenia się w klasyczne kinowe lub literackie wampiry bądź ich odpowiedniki *Wampir: Maskarada* oferuje daleko posunięty eklektyzm świata przedstawionego i zamieszkujących go monstrów. Chodzi tutaj nie tylko o różnorodność samych potworów, ale też zróżnicowanie w obrębie każdego z gatunków. W *Wampirze* mamy zatem wspomniane już trzynaście głównych klanów, z których każdy nie tylko charakteryzuje się innymi cechami, ale też wywodzi się z nieco innego wyobrażenia wampira, jakie funkcjonuje w tekstach kultury, głównie w filmach. Klan Toreador bardzo silnie opiera się na wyobrażeniach wampirów z prozy Rice i jej podobnych, klan Nosferatu oczywiście na tych z filmów Murnaua i Herzoga, klan Tzimisce czerpie z prozy Briana Lumleya²⁷, Brujah z *Bliżko ciemności* (*Near Dark*, reż. K. Bigelow, USA 1987), klan Gangrel ze *Straconych chłopców* (*The Lost Boys*, reż. J. Schumacher, USA 1987), klan Malkavian, jak się zdaje, inspirowany był filmami *Martin* (*Martin*, reż. G. Romero, USA 1977) i *Pocałunek wampira* (*Vampire's Kiss*, reż. R. Bierman, USA 1988), klan Wyznawców Seta – jak się wydaje – jest inspirowany zarówno *Wampirem Lestat* Rice²⁸, jak i filmem *Kryjówka białego węża* (*The Lair of the White Worm*, reż. K. Russell, USA – Wielka Brytania 1988) itd.

Zarówno możliwość wcielenia się w dowolny wariant wampira z rozmaitych tekstów kultury, jak i fakt, że wampiry te koegzystują na jednej płaszczyźnie fabularnej, mogą być przedłużeniem swego rodzaju eklektyzmu stosowanego w filmach animowanych²⁹ czy komediach³⁰. Należy jednak zauważyć, że nigdy i nigdzie nie był on stosowany na taką skalę i w tak przemyślany sposób. Twórcy prawdopodobnie doskonale zdawali sobie sprawę, że „im rozleglejszą sieć powiązań z wyrazistymi elementami przekazów kultury popularnej potrafi wytworzyć dany tekst, im owe powiązania są liczniejsze, tym większa jest szansa na to, że natychmiast wniknie do świadomości odbiorców, zostanie zaakceptowany i potrakto-

26 *Nosferatu – symfonia grozy* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, reż. F. Murnau, Niemcy 1922).

27 Zob. B. Lumley, *Mowa umarłych*, przeł. M. Przyłipiak, Kraków 2007.

28 Zob. A. Rice, *Wampir Lestat*, przeł. T. Olszewski, Poznań 2007.

29 Zob. chociażby *Hrabia Kaczula* (*Count Duckula*, 1988–1992).

30 Wśród których najbardziej godną wzmianki wydaje się *Abbot i Costello spotykają Frankenstein* (*Bud Abbott, Lou Costello Meet Frankenstein*, reż. C. Barton, USA 1948).

wany jako »dobrze znany«³¹. Dotyczy to nie tylko *Wampira: Maskarady*, ale też całego Świata Mroku.

Ten eklektyzm jest pośrednią konsekwencją typowej struktury systemu RPG, zgodnie z którą gracze wybierają profesje lub rasy i na tej podstawie definiują swoje postacie. Jednak inną, znacznie istotniejszą z punktu widzenia tej analizy, cechą właściwą grom fabularnym jest dookreśloność rozumiana tutaj jako wyzbycie się elementu tajemnicy. *Wampir: Maskarada* nominalnie jest narracyjną grą grozy, co, jak się wydaje, powinno implikować nie tylko repozytorium środków fabularnych właściwych gatunkom grozy i horroru, ale też oddanie swego rodzaju nastroju grozy poprzez odpowiednie środki narracyjne i ich skuteczne zastosowanie. Jednym z takich środków jest tajemniczość świata przedstawionego; „istnieją i będą istnieć przestrzenie i dziedziny, których ludzie nie spenetrowali, bądź też których istnienia sobie nie uświadamiali”³², i one przede wszystkim będą ewokować lęk. „Fantastyka grozy podważa [...] zaufanie do empirycznych metod opisywania rzeczywistości, wprowadza niepokój do przeświadczeń o stabilności i poznawalności świata”³³.

Tymczasem światy przedstawione w RPG nie mogą pozostawać tajemnicze, z założenia muszą dać się opisać językiem statystyk i zmiennych opartym na mechanicznym systemie. Stąd też, choć pierwsza i druga edycja *Wampira: Maskarady* zawierała dużo białych plam dających się wyzyskać jako przestrzeń mogąca wywoływać nastrój grozy, to kolejne dodatki i uzupełnienia skutecznie tę przestrzeń ograniczały, opisując dokładnie takie mityczne stwory, jak Babę Yagę (wiekową wampiryzę z Rosji³⁴) lub krwiożercze trytony (w praktyce żyjące pod wodą wampiry z klanu Gangrel³⁵). Fakt, że gracze sami wcielają się w wampiry – należące do tradycyjnego sztafażu grozy – eliminuje już sporą dozę lęku przed nadnaturalnym złem. Lęku, który *de facto* nie ma prawa funkcjonować w skodyfikowanym i zamkniętym w szczegółowe statystyki świecie przedstawionym (istniało oczywiście prawdopodobieństwo, że gracze nie otrzymywali dostępu do tych informacji, jednak wraz z rozwojem internetu i dostępu do wiedzy zmalało ono niemal do zera). Jest to jed-

31 Z. Wałaszewski, *Wiedźmin – pierwszy polski supersystem rozrywkowy*, [w:] *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*, red. A. Werner, T. Żukowski, Warszawa 2013, s. 131.

32 A. Gemra, *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i monstrum Frankensteina w wybranych utworach*, Wrocław 2008, s. 27.

33 A. Smuszkiewicz, *Fantastyka grozy w literaturze*, [w:] *Okolice kina grozy. Materiały Czwartego Gdańskiego Seminarium Filmowego SF*, red. K. Kornacki, J. Szyłak, Gdańsk 1999, s. 21.

34 Zob. G. Davis *et al.*, *World of Darkness*, 2 ed., Stone Mountain GA 1992, s. 53.

35 E. Kelly, J. Kelly, *op. cit.*, s. 51.

nak cecha właściwa niemal wszystkim RPG-om, a także innym tekstom kultury – w tym komiksom superbohaterskim, w których zestawienia najróżniejszych postaci również przebiegają w oparciu o pewne umowne statystyki³⁶ – tym niemniej wartą wymienienia, gdyż to właśnie ze względu na nią *Wampir: Maskarada* „stał się raczej mroczną grą superbohaterską niż grą w gatunku horroru”³⁷.

Ostatnią wartą wskazania cechą jest transmedialność. Spoglądając na liczbę i różnorodność tekstów kultury, których fabuła ma związek ze Światem Mroku, można zauważyć, że tworzą one spójną całość, w którą odbiorca może mieć fragmentaryczny wgląd za pośrednictwem poszczególnych mediów i przez to po jego stronie pozostaje samodzielne złożenie obrazu świata przedstawionego i wydarzeń w nim przedstawionych. Stosując terminologię Marie-Laure Ryan, można tu mówić o jednej nadrzędnej jednostce konstrukcyjnej świata przedstawionego zawierającego potencjał występowania poszczególnych fabuł i narracji, którą określa ona mianem *storyworld*³⁸. Co więcej, ten wgląd będzie modyfikowany przez narzuconą mu specyfikę narracyjną danego medium. Pierwsza edycja *Wampira: Maskarady* została wydana w 1991 r., a więc wtedy, kiedy kultura popularna obfitowała już w swego rodzaju opowiadania transmedialne:

Gwałtowny rozwój cyfrowych technologii reprezentacji oraz dystrybucji treści medialnych, zapoczątkowany na dobre na początku lat osiemdziesiątych, w naturalny sposób ułatwił i zintensyfikował rozwój praktyk transmedialnych [...]. Co więcej, strategie transmedialne przestały być domeną eksperymentów artystycznych, a stały się strategiami powszechnymi i powszechnie stymulowanymi³⁹.

Wprawdzie nie były to jeszcze modele opisywane przez Henry’ego Jenkinsa, (które – co trzeba zaznaczyć – zakładają maksymalnie koherentną strukturę świata przedstawionego, kreowanego od początku do końca z zamysłem transmedialności), niemniej już u podstaw świata *Wampira: Maskarady* (podobnie jak w przypadku innych systemów i supersystemów rozrywkowych) legło założenie, że „każdy, kto zainwestuje czas i wysiłek, zyska bogatsze doświadczenie rozrywkowe”⁴⁰.

36 Zob. M. Hoskin *et al.*, *Heroic Age: Heroes*, New York 2010.

37 S. Appelcline, *A Brief History of Game #11 White Wolf, Part One: 1986–1995*, <http://bit.ly/iUmItoQ> [dostęp: 14.11.2015].

38 Zob. M.-L. Ryan, *Transmedial storytelling and transfictionality*, <http://bit.ly/iYwb-fwg> [dostęp: 8.06.2015].

39 M. Składanek, *Transmedialność i postmedialność – dialektyka konwergencji oraz dywergencji w nowych mediach*, [w:] *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. T. Załuski, Łódź 2010, s. 73.

40 H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 73.

Co więc świadczyło o wyjątkowości *Wampira: Maskarady*, a później i innych RPG-ów osadzonych w realiach Świata Mroku? Wspomniałem, że specyfiką tego tekstu kultury jest narracyjność, transmedialność, wykorzystanie repozytorium klasycznych potworów z gatunku horroru, swoisty eklektyzm w ich doborze oraz dookreśloność (rozumiana jako zamknięcie i dopowiedzenie) realiów tworzonych przez świat przedstawiony. Dwie pierwsze cechy są w gruncie rzeczy właściwe zarówno samemu medium (wszystkie RPG-i są w mniejszym lub większym stopniu narracyjne, pod ręcznik do *Maskarady* wprawdzie dodatkowo to podkreśla, ale – choć zrobił to jako pierwszy – nie jest na tym gruncie wyjątkowy), jak i innym systemom rozrywkowym (które często funkcjonują na płaszczyźnie transmedialnej). Trzy pozostałe cechy wiążą się przede wszystkim z konstrukcją *storyworld*, a ściślej – samego świata przedstawionego. I choć wszystkie te cechy mogły funkcjonować – i funkcjonowały – we wcześniejszych tekstach kultury, to nie równocześnie i nie w takim natężeniu.

Spuścizna *Wampira: Maskarady*

Trudno oszacować, ilu autorów późniejszych tekstów kultury wykorzystujących motyw wampiryczny znało *Wampira: Maskaradę* choćby ze słyszenia. Lars Konzack stawia tezę, że nie było ich wielu, a większość nawiązań do *Maskarady* w tekstach kultury opublikowanych czy wydanych po 1991 r. ma charakter przypadkowy; przede wszystkim wskazuje on na serial *Buffy, postrach wampirów* (*Buffy the Vampire Slayer*, 1997–2003, J. Whedon):

Buffy najprawdopodobniej nie była inspirowana v:TM [*Wampirem: Maskaradą* – przyp. M. W.]; wampiry w tym serialu są w pewnym sensie sprzed ery Anne Rice (mają zabawne słabości takie jak czasnek albo niemożność wejścia do domu bez zaproszenia). Co więcej, nie mają własnej społeczności, łączą się jedynie w grupy⁴¹.

To, czego Konzack nie bierze pod uwagę, to fakt, że takie inspiracje nie mogły być zbyt jednoznaczne, nie tylko ze względów prawnoprawnych⁴², ale również dlatego, że teksty kultury popularnej mają tendencję do inkorporowania i przetwarzania pewnych motywów czy tematów na swój własny sposób:

⁴¹ L. Konzack, *op. cit.*, s. 122.

⁴² Co było istotne w przypadku filmu *Underworld* (reż. L. Wiseman, USA – Nowa Zelandia 2003), którego twórcy zostali oskarżeni przez firmę White Wolf Publishing o bezprawne wykorzystanie motywów zawartych w *Wampirze: Maskaradzie* i pochodnych tekstach kultury, ze szczególnym uwzględnieniem opowiadania N. A. Collins *The Love of Monsters*. Co ciekawe, autorka współcześnie redystrybuuje to opowiadanie w wersji pozbawionej nawiązań do *Wampira: Maskarady* i Świata Mroku. Zob. <http://bit.ly/1QaYvMy> [dostęp: 17.11.2015].

Pierwotne referencje pozostają wtedy jedynie mglistymi przywołaniami aury dawności, bliżej nieokreślonej mityczności czy baśniowości. [Na przykład – przyp. M. W.] *Fantasy* najczęściej tak właśnie jest konstruowana – nie pierwotne znaczenia, ale zdekontekstualizowane motywy łączą się w zupełnie nowych konfiguracjach⁴³.

Dlatego też bardziej niż bezpośrednie nawiązania do *Maskarady* będą mnie interesować te teksty kultury, które odtwarzają swego rodzaju specyfikę świata przedstawionego. Specyfikę tę można moim zdaniem zamknąć w owych trzech wspomnianych wyżej właściwościach: bogatym repozytorium klasycznych potworów (a więc założeniu, że na poziomie jednego świata przedstawionego egzystują przynajmniej dwa rodzaje inspirowanych horrorem istot nadprzyrodzonych), eklektyzmie (rozumianemu tutaj jako szeroko pojęta różnorodność owych istot) oraz dookreśloności (czyli zamknięciu ich egzystencji w dające się skodyfikować, zrozumieć i porównać dane, co prowadzi do odarcia ich z aury tajemnicy, a w konsekwencji – do sytuacji, w których nie mają one wywoływać lęku u odbiorcy). Można do nich dodać jeszcze czwartą cechę wymienianą przez Konzacka, jaką jest funkcjonowanie w strukturach fabularnych danego tekstu całej społeczności krwio pijców. Co ważne tekstów kultury, w których pojawiałyby się wszystkie cztery elementy, było po 1991 r. wiele.

Obok serialu *Buffy, postrach wampirów* i wspomnianej w przypisie serii filmów *Underworld* (którą cechuje zarówno obecność wampirów i wilkołaków, jak i duża różnorodność i hierarchiczne zbudowane społeczeństwo tych pierwszych; *quasi*-naukowe wyjaśnienie pochodzenia wampirów odziera je również z tajemniczości) warto wymienić cykl powieści o Anicie Blake, zabójczyni wampirów, autorstwa Laurell K. Hamilton. Mimo że pierwszy tom, *Grzeszne rozkosze*⁴⁴, ukazał się relatywnie krótko po *Wampirze: Maskaradzie*, bo w 1993 r., to już w nim pojawiają się inne nietypowe istoty rodem z horrorów – szczurołaki. Z kolei w trzecim tomie – z roku 1995 – wychodzi na jaw, że świat przedstawiony zamieszkują nie tylko wampiry, szczurołaki i zombie (choć te nie stanowią osobnej społeczności, są jedynie istotami ożywianymi przez tzw. animatorów, w tym samą Anitę Blake), ale również bardziej klasyczne monstra, m.in. wilkołaki. Krwio pijcy tworzą zaś zorganizowaną, ściśle strzegącą swych tajemnic społeczność, mimo że fakt ich istnienia jest powszechnie znany:

Wampiryzm stał się legalny w dobrych, starych Stanach Zjednoczonych Ameryki. Były one jednym z kilkunastu państw, które go uznały. Pracownicy urzędu imigracyjnego dwoili się i troili, usiłując powstrzymać całe stado zagranicznych wampirów przed nielegalnym przekroczeniem granic⁴⁵.

43 P. Kowalski, *O jednorozcu, Wieczerniku i innych motywach mniej lub bardziej ważnych. Szkice z teorii kultury*, Kraków 2007, s. 53.

44 Zob. L. K. Hamilton, *Grzeszne rozkosze*, przeł. R. P. Lipski, Poznań 2008.

45 *Ibidem*, s. 10.

Spółeczność krwio pijców jest nie tylko zróżnicowana (wampiry różnią się w zależności od wieku, mocy i charakteru), ale i hierarchiczna (w danym mieście rządzi Mistrz Miasta, najpotężniejszy wampir w okolicy), ma swoje rytuały, dzielnice i miejsca spotkań:

Bar U Truposza Dave'a mieści się w tej części St. Louis, która znana jest pod dwiema nazwami: kulturalną – Nabrzeże i mniej kulturalną – Krwawy Kwartał. To najbardziej popularna dzielnica rozrywki wampirów w naszym mieście⁴⁶.

Mimo że krwio pijcy początkowo napawają główną bohaterkę strachem, szybko zostaje ona naznaczona przez jednego z nich, przez co zdobywa świadomość poziomów mocy poszczególnych krwio pijców, nekromantów itp. Stopniowo – choć mimowolnie – poznaje ona również świat wampirów, który traci swoją tajemniczość. Można więc stwierdzić, że chociaż początkowo wpływ *Wampira: Maskarady* na świat przedstawiony w powieściach Hamilton był w najlepszym razie znikomy, to analogiczne mechanizmy jego funkcjonowania z czasem stawały się coraz wyraźniejsze.

Wart tutaj wspomnienia jest również cykl powieści o Vicky Nelson autorstwa Tanyi Huff zapoczątkowany *Ceną krwi* z 1991 r.⁴⁷; serię tę można zaklasyfikować do gatunku *urban fantasy*. W tym przypadku mamy do czynienia z podobną sytuacją, co w powieści o Anicie Blake; początkowo fabuła dotyczy wampira Henry'ego Fitzroya pomagającego głównej bohaterce w rozwikłaniu zagadki przestępstw popełnianych przez pewnego demona, jednak już w drugim tomie pt. *Ślad krwi* pojawia się rodzina wilkołaków („»Wilkołaki«, westchnęła Vicki. »Najpierw wampiry i demony, teraz wilkołaki. A potem?«⁴⁸), wprawdzie odmienna i przyjaźniejsza niż w przypadku ich odpowiedników w Świecie Mroku, wskazująca jednak na duży pluralizm istot nadnaturalnych zamieszkujących świat opisywany przez Huff. Vicky Nelson, zagłębiając się w ów świat, coraz lepiej go poznaje, co odziera go z tajemniczości. Wreszcie gdy w późniejszej, niewydanej w Polsce piątej części cyklu, *Blood Debt*⁴⁹, Vicky sama jest już wampirzycą, Henry Fitzroy uczy ją zasad kierujących wampiryzm społeczeństwem, dotyczących głównie terenów łowieckich. Mammy więc do czynienia z podobną sytuacją, co w przypadku Anity Blake – z czasem świat przedstawiony coraz bardziej zaczyna przypominać pod względem swojej konstrukcji ten, który znamy z *Wampira: Maskarady*. Podobnie dzieje się również w serialu na motywach powieści Huff, *Więzy krwi* (*Blood Ties*, 2007), którego pierwsze dwa odcinki są adaptacją *Ceny krwi*, kolej-

46 Eadem, *Uśmiechnięty nieboszczyk*, przeł. R. P. Lipski, Poznań 2009, s. 155.

47 Zob. T. Huff, *Cena krwi*, przeł. M. Wójtowicz, Lublin 2008.

48 Eadem, *Ślad krwi*, przeł. M. Wójtowicz, Lublin 2008, s. 27.

49 Zob. eadem, *Blood Debt*, New York 1997.

ne zaś przypominają w swojej strukturze *Buffy, postrach wampirów*, z tą różnicą, że Fitzroy jest jedynym wampirem, jaki pojawia się na ekranie.

Podobnie rzecz ma się z nieco późniejszą serią o Mercedes Thompson autorstwa Patricii Briggs opowiadającą o zmiennokształtnej żyjącej wśród wampirów, wilkołaków i duchów na prowincji Stanów Zjednoczonych. W drugim tomie pt. *Więzy krwi* Mercedes pomaga swojemu przyjacielowi, wampirowi Stefanowi, w rozwiązaniu zagadki morderstw dokonywanych przez krwio pijcę opętanego przez demona. Żeby to zrobić, bohaterka wplątuje się w rywalizację mieszkającej w Tri-Cities chmary wampirów i przy okazji poznaje ich zwyczaje, sposób bycia („Stare stworzenia [...] lubią wyrażać się dość niejasno, kiedy o coś proszą”⁵⁰) oraz strukturę organizacyjną, pozwalającą im np. otaczać się ludźmi służącymi jako źródło krwi (nazywanych przez krwio pijców owcami). Mamy więc u Briggs wszystkie wymienione wyżej cechy: społeczność wampirów, której członkowie są zróżnicowani i rywalizują między sobą, żyjąc zarazem w świecie pełnym innych istot, ich obecność zaś – choć ukryta przed ludźmi – nie napawa głównej bohaterki lękiem, jest ona bowiem przyzwyczajona do istot nadprzyrodzonych i trzeźwo spogląda na świat. Ponieważ seria ta zaczęła się ukazywać w 2006 r., inspiracje Światem Mroku wydają się dużo prawdopodobniejsze niż w przypadku wcześniej omawianych tekstów.

Nawiązania do *Wampira: Maskarady* są zauważalne również w kinowej trylogii o przygodach łowcy wampirów, Blade’a (*Blade*, reż. S. Norrington, USA 1998; *Blade II*, reż. G. del Toro, Niemcy – USA 2002; *Blade: Trinity*, reż. D.S. Goyer, USA 2004) oraz serialu będącego jej bezpośrednią kontynuacją (*Blade: The Series*, 2006, D.S. Goyer, G. Johns). Jak zauważa Konzack, „pozostawiają one bowiem niewiele wątpliwości co do materiału źródłowego dotyczącego wampirzego społeczeństwa”⁵¹. Nawiązania te są o tyle wyraźne, że w zasadzie nieobecne w komiksowym pierwowzorze tej serii. Świat przedstawiony jest miejscem rządzonym z ukrycia przez wampiry z różnych rodów, które mają własne struktury, miejsca rozrywki, zwyczaje czy też religie. Ludzie, którzy znają prawdę, są albo sługami i poplecznikami krwio pijców (ułatwiającymi im kontrolowanie społeczeństwa), albo osamotnionymi łowcami takimi jak Blade. Eklektyzm dotyczy też samych wampirów – może nie różnią się tak znacząco, jak klany w *Wampirze: Maskaradzie* (co jednak jest częściowo zmodyfikowane w serialu), ale można wśród nich wyróżnić wampiry czystej krwi, wampiry przemienione, dhampiry (pół-wampiry, pół-ludzie – ich jedynym przedstawicielem jest właśnie Blade) oraz wampiry zmodyfikowane genetycznie (jak Jared Nomak, główny antagonista w dru-

50 P. Briggs, *Więzy krwi*, przeł. I. Romanowska, Lublin 2008, s. 8.

51 L. Konzack, *op. cit.*, s. 123.

giej części kinowej trylogii). Tytułowy bohater zaś – jako łowca wampirów – jest w stanie również oszacować poziom ich umiejętności i nie są one dla niego tajemnicą, wręcz przeciwnie – zna wszystkie ich sekrety. W serii nie pojawiają się inne klasyczne potwory, jednak konstrukcja świata przedstawionego jest wyraźnie inspirowana Światem Mroku.

Skoro mowa o filmach z Blade'em w roli głównej, nie można nie wspomnieć o ich bezpośrednim komiksowym źródle, a więc uniwersum Marvela. Wprawdzie Blade i inne wampiry pojawiły się w nim już w 1972 r.⁵², a więc blisko dwie dekady przed *Maskaradą*, jednak w formie inspirowanej Światem Mroku zaczynają one funkcjonować dopiero w XXI w. Najpełniej widać to w zbiorze *X-Men: Curse of the Mutants*⁵³ z 2011 r. W komiksie tym po raz pierwszy pojawia się podział wampirów Marvela na sekty, które znacząco różnią się od siebie, np. sekta Krieger to wojownicy, Claw – pustynni zabójcy, Mistikos – finansjści, Atlantis – wampiry morskie (sic!) itp. Pojawia się też sekta Nosferatu, która jest niemal identyczna z jej odpowiednikiem w *Wampirze: Maskaradzie*, a także sekta Moksha pod wieloma względami podobna do klanu Malkavian. Również zakulisowe machinacje i walka o władzę w społeczeństwie wampirów bardzo przypominają zasady rywalizacji klanów ze Świata Mroku. Sama historia *Curse of the Mutants* opiera się na założeniu, że nowy, samozwańczy władca wampirów, Xarus, pragnie wcielić w szeregi swojej armii superbohaterów z X-Men, którym wydaje regularną bitwę na ulicach San Francisco. X-Men wspierani przez Blade'a muszą sprzymierzyć się z samym Draculą, żeby wygrać to starcie i ocalić życie. Ponieważ cała historia rozgrywa się w uniwersum Marvela, różnorodność pojawiających się tam postaci jest ogromna (obejmuje m.in. wampiry-kałamarnice). Sam świat przedstawiony oferuje zaś jeszcze więcej najróżniejszych postaci, również z repozytorium klasycznych horrorów, jak np. inspirowanego wilkołakami bohatera znanego jako Werewolf by Night czy Franken-Castle'a, postać Punishera ożywionego w formie monstrem Frankensteina. Jak już sobie powiedzieliśmy, poziomy mocy i umiejętności wszystkich tych postaci są również z góry określone i znane odbiorcom, nie można więc mówić o właściwej horrorowi tajemniczości. Pod tym względem komiksy z uniwersum Marvela również – miejscami – odwołują się do standardów wyznaczonych przez *Wampira: Maskaradę*.

Nie można wreszcie nie wspomnieć o polskich próbach tworzenia analogicznych światów przedstawionych. Jedną z nowszych jest opisująca życie wampirów w okresie PRL dylogia *Wampir z M-3*⁵⁴ i *Wampir z MO*⁵⁵

52 Zob. G. Cenway, F. Giacoia, „Tomb of Dracula” 1972, z. 1.

53 Zob. V. Giscler, S. Moore et al., *X-Men: Curse of the Mutants*, New York 2011.

54 Zob. A. Pilipiuk, *Wampir z M-3*, Lublin 2013.

55 Zob. *idem*, *Wampir z MO*, Lublin 2013.

Andrzeja Pilipiuka. Ponieważ są to powieści, których celem jest sparodiowanie i obśmianie motywów znanych z filmów wampirycznych, pojawiają się w nich zarówno inne rodzaje wampirów (jak inspirowani *Zmierzchem* Coolenowie: „Wampiry sadyści! Wysysają nie ludzi, ale niewinne zwierzątka! Szczeniaczki, kotki, jagniątka, sarenki... A że krew zwierzęca ma niską kaloryczność, to kasują tych sarenek po kilka tygodniowo na głowę. [...] Ohydni kłusownicy!”⁵⁶) czy osobliwa i pesymistyczna wersja wilkołaka, który „przy każdej pełni księżyca zmienia się w wilka. Wilki żyją podobnie krótko jak psy. Czasem szesnaście, czasem osiemnaście lat. [...] Chłopak starzeje się jak człowiek. Ale wilk w nim starzeje się jak zwierzę. Którejś nocy po prostu zmienia się w wilka, który jest za stary, żeby żyć”⁵⁷. Wprawdzie nie kończy się to śmiercią wilkołaka, a jedynie uwięzieniem w ludzkiej postaci na zawsze, i jest dość oryginalnym wariantem tego motywu, to nie ulega wątpliwości, że ten wątek odwołuje się do wyobrażenia wilkołaka z repozytorium klasycznych potworów. Również kolektyw wampirów z warszawskiej Praги można uznać za pewną formę struktury społecznej. Jedyne, czego nie ma w powieściach Pilipiuka, to dookreśloność tych wampirów, jako że w tekstach tych przeważa komizm, nie można też mówić o tajemniczości.

Jest ona za to obecna w trylogii o Nocarzu Magdaleny Kozak. Vesper, tytułowy nocarz, a więc członek służb porządkowych społeczeństwa wampirów potajemnie współpracujących z ABW, jest przedstawicielem Rodu Wojowników, jednej z pięciu wampirzych struktur klanowych⁵⁸. Same Rody podzielone są raczej ze względu na funkcje w wampiryzmie społeczeństwie, jednak za tym podziałem idą również różnice w zachowaniu i pewne kwestie fizjologiczne. Cała trylogia opisuje też podróż Vespera po obrzeżach wampirzego społeczeństwa aż do spotkania z hermafrodytycznym stwórcą wampirów, Ukrytym, będącym panem/panią zwierchników wszystkich rodów i donatorem ich mocy. „Widzisz, ja z kolei piję tylko wampirzą krew”⁵⁹ – mówi w pewnej chwili ów Ukryty, zdradzając zarazem, że całe społeczeństwo zostało założone po to, aby spełniać jego potrzeby fizjologiczne. Vesperowi jest jednak dane poznać możliwości i ograniczenia zarówno Ukrytego, jak i wampirzych lordów, przez co on – a razem z nim czytelnik – mają dostęp do pełnej koncepcji funkcjonowania społeczeństwa wampirów. Cała ta intryga zbliżona jest natomiast do obecnej w *Wampirze: Maskaradzie* wojny wampirzych klanów, z których każdy ma swojego mitycznego, wszechpotężnego założy-

56 *Idem*, *Wampir z M-3...*, s. 53.

57 *Ibidem*, s. 98.

58 Pod koniec trylogii liczba rodów wzrasta do siedmiu.

59 M. Kozak, *Nikt*, Lublin 2008, s. 298.

ciela, będącego zarazem źródłem najsilniejszej krwi (im starszy wampir, tym potężniejszy). I choć w trylogii o Nocarzu Kozak – podobnie jak w filmach z Blade'em – nie uświadczymy innych istot niż wampiry, to ich różnorodność oraz struktura społeczna wydają się otwarcie nawiązywać do *Wampira: Maskarady*.

Podsumowanie Przykładów można wymieniać jeszcze wiele. Na pewno elementy świata przedstawionego *Wampira: Maskarady* można odnaleźć w tetralogii *Zmierzch*, jak również jej kinowych adaptacjach. Mimo że występują w nich klasyczne monstra – wampiry i wilkołaki – a ich zdolności sprawiają, że każde z nich jest na swój sposób wyjątkowe (co pozwalało zwłaszcza twórcom filmów na dość swobodne operowanie elementami konwencji gatunkowych, od luźnych nawiązań do klimatu horroru w pierwszej części⁶⁰ po elementy rodem z *fantasy* w ostatniej⁶¹). Również odzieranie wampirów z cech mogących wywoływać lęk, w tym tajemniczości, jest tu obecne, choć w nieco odmienny sposób ze względu na zastosowanie konwencji romansu; nie zmienia to jednak faktu, że pod względem konstrukcji świata przedstawionego tetralogia oraz jej kinowe adaptacje wpisują się w schematy właściwe *urban fantasy*. Podobne elementy będzie można odnaleźć zarówno w prozie Sergieja Łukanienki⁶² czy Petry Neomillner⁶³, jak i powieści z serii *Anno Dracula* Kima Newmana⁶⁴ czy cyklu o Harrym Dresdenie autorstwa Jima

60 Jak chociażby muzyka i zdjęcia podkreślające pozornie złowrobną atmosferę niegościnnego Forks skrywającego jakieś tajemnice, pojawiające się w radiu i komentarzach ojca głównej bohaterki – Charliego – doniesienia o zabójstwach w lesie, przebitki na troje grasujących po okolicy wampirów itp. Zob. *Zmierzch (Twilight)*, reż. K. Hardwicke, USA 2008).

61 Tu na pierwszym planie pojawiają się sekwencje treningu wampirów sprzymierzonych z Cullenami czy przede wszystkim długa i rozbudowana scena walki wampirów i wilkołaków z rodem Volturi w pokrytej śniegiem dolinie, będąca nie tylko swego rodzaju cytatem filmowym z takich produkcji, jak *Król Artur (King Arthur)*, reż. D. Franzoni, Irlandia – USA – Wielka Brytania 2004) czy *Opowieści z Narnii: Lew, czarownica i stara szafa (The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe)*, reż. A. Adamson, USA – Wielka Brytania 2005), ale odwołująca się też do analogicznych konfliktów chociażby z serii gier komputerowych *Heroes of Might & Magic* (zob. chociażby *Heroes of Might & Magic III: The Restoration of Erathia*, New World Computing, 3DO Company, 1999). Zob. również Saga „Zmierzch”: *Przed świtem. Część 2 (The Twilight Saga: Breaking Dawn – Part 2)*, reż. B. Condon, USA 2012).

62 Zob. S. Łukanienko, *Nocny patrol*, przeł. E. Skórska, Warszawa 2007 i dalsze części.

63 Zob. P. Neomillner, *Słodka jak krew*, przeł. M. Domaradzka, Lublin 2009.

64 Zob. K. Newman, *Anno Dracula*, przeł. D. Kopociński, Warszawa 1998 i dalsze części.

Butchera⁶⁵ i wielu innych. Od pierwszej publikacji *Wampira Maskarady* liczba światów przedstawionych budowanych w oparciu o podobne założenia wciąż wzrasta⁶⁶.

Zasadne wydaje się więc pytanie, ile w tym faktycznej zasługi *Wampira: Maskarady*. W wielu przypadkach można podejrzewać za Konzackiem, że autorzy poszczególnych serii nie mieli bezpośredniej styczności z grą, a jedynie z filmami czy powieściami, których elementy stanowiły dla niej inspirację. Jakkolwiek nie można tego wykluczyć, to nie wypada również ignorować faktu, że franczyza *Wampira: Maskarady* „osiągnęła status kultowy wśród północnoamerykańskich subkultur gotyckich”⁶⁷, co pokazuje, że gra jako taka wyszła poza swoją standardową publiczność i osiągnęła w latach 90. XX w. dużą popularność. O tym, że publiczność znająca *Wampira: Maskaradę* była duża i wykraczała poza subkultury, świadczy fakt, że produkcją bazującego na niej serialu *Więzy krwi* zainteresowała się firma Aarona Spellinga, stojąca za sukcesem m.in. *Beverly Hills 90210*, zaledwie 5 lat po premierze samej gry. Spelling widocznie zdawał sobie sprawę z zainteresowania *Maskaradą* i zdecydował się na produkcję tego serialu, licząc, że przyciągnie przed ekrany telewizorów jej sympatyków i wielbicieli. Dlatego też o ile można podać w wątpliwość znajomość gry wśród autorów wyżej wymienionych pozycji, o tyle raczej pewne jest, że znali ją ich czytelnicy i że odegrała ona ogromną rolę w kształtowaniu ich oczekiwań. Zwróćmy uwagę, że nawet serie, które początkowo definiowały wampiry w sposób dość klasyczny, jak cykl o Anicie Blake, z czasem zaczęły wprowadzać nakreślony wyżej schemat⁶⁸. Można zatem uznać, że *Wampir: Maskarada*, nawet jeśli nie był bezpośrednią inspiracją dla poszczególnych autorów, to – będąc jednocześnie swoistym podsumowaniem wampiryzmu do lat 80. XX w. – znacząco przyczynił się do zmian w strukturach fabularnych tekstów kultury wampirycznej po 1991 r.

65 Zob. chociażby J. Butcher, *Front burzowy*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2011 oraz dalsze części.

66 Choć oczywiście w dalszym ciągu powstają teksty kultury, które tego schematu konstrukcyjnego świadomie nie realizują, np. film *Tylko kochankowie przeżyją* (*Only Lovers Left Alive*, reż. J. Jarmush, Francja – Niemcy – USA – Wielka Brytania – Cypr 2013).

67 J. A. Asbjør, *From Nosferatu to Von Carstein: Shifts in the Portrayal of Vampires*, „Australian Folklore: A Yearly Journal of Folklore Studies” 2001, vol. 16, s. 105.

68 Antycypowała to również sama Rice, w której powieściach obok wampirów w pewnej chwili pojawiły się czarownice, a później także i inne istoty nadnaturalne, jak chociażby nieśmiertelna rasa Taltos. Zob. A. Rice, *Krwawy kantyk*, przeł. P. Korombel, Poznań 2007. W pewnym sensie więc i ona zaczęła wdrażać ten schemat, mimo że jej *Kroniki wampirów* są starsze niż *Wampir: Maskarada*.

Bibliografia

- Achilli Justin *et al.*, *Kindred of the Ebony Kingdom*, Stone Mountain GA 2003.
- Appelcline Shannon, *A Brief History of Game #11 White Wolf, Part One: 1986–1995*, <https://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory11.phtml> [dostęp: 14.11.2015].
- Asbjør Jon A., *From Nosferatu to Von Carstein: Shifts in the Portrayal of Vampires*, „Australian Folklore: A Yearly Journal of Folklore Studies” 2001, vol. 16.
- Bates Andres *et al.*, *Demon: The Fallen. A Storytelling Game of Infernal Glory*, Stone Mountain GA 2002.
- Blackwelder Kraig, Kenson Steve, *San Francisco by Night*, Stone Mountain GA 2002.
- Briggs Patricia, *Więzy krwi*, przeł. I. Romanowska, Lublin 2008.
- Brown Steve C., *Storytellers Guide to the Sabbath*, Clarkston GA 1997.
- Brucato Phil, Wieck Stephen, *Mag: Wstąpienie. Duma, Moc. Paradoks. Narracyjna Gra na Krawędziach Rzeczywistości*, przeł. A. Golański, Warszawa 1999.
- Butcher Jim, *Front burzowy*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2011.
- Cenway Gerry, Giacoia Frank, „Tomb of Dracula” 1972, z. 1.
- Cermak Andrew, Mangrum John W., Wyatt Andrew, *Ravenloft Campaign Setting: Core Rulebook*, Stone Mountain GA 2001.
- Collins Nancy A., *The Love of Monsters*. <http://hopedalepress.tomely.com/the-love-of-monsters> [dostęp: 17.11.2015].
- Davis Gaerme *et al.*, *World of Darkness*, 2 ed., Stone Mountain GA 1992.
- Dudziński Robert, Kowalczyk Kamila, *Kość Przeznaczenia ma sześć ścianek. Model rozgrywki w Wiedźminie: Grze Wyobraźni*, [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński *et al.*, Wrocław 2015.
- Gemra Anna, *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i monstrum Frankensteinia w wybranych utworach*, Wrocław 2008.
- Gischler Victor, Moore Stuart *et al.*, *X-Men: Curse of the Mutants*, New York 2011.
- Golden Christie, *Wampir z mgieł*, przeł. W. Szypuła, Warszawa 1997.
- Hamilton Lauren K., *Grzeszne rozkosze*, przeł. R. P. Lipski, Poznań 2008.
- Hamilton Lauren K., *Uśmiechnięty nieboszczyk*, przeł. R. P. Lipski, Poznań 2009.
- Hatch Robert *et al.*, *Rodzina Wschodu*, przeł. P. Kucharski, Warszawa 2000.
- Hoskin Michael *et al.*, *Heroic Age: Heroes*, New York 2010.
- Huff Tanya, *Cena krwi*, przeł. M. Wójtowicz, Lublin 2008.
- Huff Tanya, *Ślad krwi*, przeł. M. Wójtowicz, Lublin 2008, s. 27.
- Jenkins Henry, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.
- Kelly Ellen, Kelly James, *Clanbook: Gangrel*, Clarkston GA 2000.
- King Stephen, *Miasteczko Salem*, przeł. A. Nakoniecznik, Warszawa 2013.
- Konzack Lars, *Mark Rein•Hagen’s Foundational Influence on 21st Century Vampiric Media*, „Akademisk Kvarter” 2015, vol. 11, http://www.akademisk-kvarter.hum.aau.dk/pdf/vol11/9_LarsKonzack_MarkReinHagensFoundationalInfluenceOnThe21CenturyVampiricMedia.pdf [dostęp: 14.11.2015].
- Kowalski Piotr, *O jednorożcu, Wieczerniku i innych motywach mniej lub bardziej ważnych. Szkice z teorii kultury*, Kraków 2007.
- Kozak Magdalena, *Nikt*, Lublin 2008.

- Lowder James, *Rycerz Czarnej Róży*, przeł. M. Soczówka, Warszawa 1997.
- Lumley Brian, *Mowa umarłych*, przeł. M. Przypilak, Kraków 2007.
- Łukanienko Sergej, *Nocny patrol*, przeł. E. Skórska, Warszawa 2007.
- Marcin Składanek, *Transmedialność i postmedialność – dialektyka konwergencji oraz dywergencji w nowych mediach*, [w:] *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. T. Załuski, Łódź 2010.
- Marmell A., D. Shomshak, C. A. Suleiman, *Wampir: Requiem. Gra Narracyjna Współczesnego Gotyku*, przeł. Ł. Czułno, B. Kubacki, T. Piątkowski, Warszawa 2009.
- Marszałik Michał et al., *Wiedźmin: Gra Wyobraźni*, Warszawa 2001.
- Matheson Richard, *Jestem legendą*, przeł. P. Braiter, Warszawa 2008.
- Neomillner Petra, *Słodka jak krew*, przeł. M. Domaradzka, Lublin 2009.
- Newman Kim, *Anno Dracula*, przeł. D. Kopociński, Warszawa 1998.
- Pilipiuk Andrzej, *Wampir z M-3*, Lublin 2013.
- Pilipiuk Andrzej, *Wampir z MO*, Lublin 2013.
- Puzo Mario, *Omerta*, przeł. M. Fedyszak, Warszawa 2011.
- Rein•Hagen Mark et al., *Wilkołak: Apokalipsa. Narracyjna gra pierwotnej grozy*, przeł. M. Soczówka, W. T. Szypuła, Warszawa 1996.
- Rice Anne, *Krwawy kantyk*, przeł. P. Korombel, Poznań 2007.
- Rice Anne, *Wampir Lestat*, przeł. T. Olszewski, Poznań 2007.
- Rice Anne, *Wywiad z wampirem*, przeł. T. Olszewski, Poznań 2008.
- Ryan Marie-Laure, *Transmedial Storytelling and Transfictionality*, <http://users.frii.com/mlryan/transmedia.html> [dostęp: 8.06.2015].
- Smuszkiewicz Antoni, *Fantastyka grozy w literaturze*, [w:] *Okolice kina grozy. Materiały Czwartego Gdańskiego Seminarium Filmowego SF*, red. K. Koronacki, J. Szyłak, Gdańsk 1999.
- Sobol Joseph D., *Storytelling* [hasło], [w:] *The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales*, ed. by D. Haase, Westport CT 2008, vol. 3.
- Wałaszewski Zbigniew, *Wiedźmin – pierwszy polski supersystem rozrywkowy*, [w:] *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*, red. A. Werner, T. Żukowski, Warszawa 2013.

- Abbot i Costello spotykają Frankensteina (Bud Abbott, Lou Costello Meet Frankenstein)*, reż. C. Barton, USA 1948.
- Hrabia Kaczula (Count Duckula)*, 1988–1992, C. Hall.
- Król Artur (King Arthur)*, reż. D. Franzoni, Irlandia – USA – Wielka Brytania 2004.
- Nosferatu – symfonia grozy (Nosferatu, eine Symphonie des Grauens)*, reż. F. Murnau, Niemcy 1922.
- Opowieści z Narnii: Lew, czarownica i stara szafa (The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe)*, reż. A. Adamson, USA – Wielka Brytania 2005.
- Saga „Zmierzch”: Przed świtem. Część 2 (The Twilight Saga: Breaking Dawn – Part 2)*, reż. B. Condon, USA 2012).
- Tylko kochankowie przeżyją (Only Lovers Left Alive)*, reż. J. Jarmush, Francja – Niemcy – USA – Wielka Brytania – Cypr 2013.
- Underworld* reż. L. Wiseman, USA – Nowa Zelandia 2003.
- Zmierzch (Twilight)*, reż. K. Hardwicke, USA 2008.

Filmografia

Artyzm czy robota na zlecenie? Wolność twórcza autorów książek osadzonych w światach RPG (na przykładzie powieści z cyklu *Dragonlance* i *Forgotten Realms*)

Abstrakt

Autor artykułu przedstawia główne cechy powieści fantasy, tworzonych w *shared worlds* (znanych settingach *Dungeons & Dragons* – *Dragonlance* i *Forgotten Realms*), zwracając uwagę na elementy różniące je od innych powieści fantasy, jak również na ogromną rolę metafabuli w kreowaniu historii. Przedstawia proces twórczy najsłynniejszych utworów ze światów *Dragonlance* i *Forgotten Realms* i stara się odpowiedzieć na pytanie, jak dużą wolność twórczą ma pisarz, tworzący w *licensed worlds*. Zauważa, że jest ona bardzo ograniczona przez różne czynniki, lecz równocześnie to ograniczenie prowadzi do kreowania spójnych wewnętrznie światów, w których kategoria autora zostaje rozmyta; bowiem przy konstruowaniu fabuł – tak pojedynczych książek, jak i większych serii, a także metafabuli – bierze udział wielu ludzi: pisarzy, projektantów, wydawców, redaktorów, malarzy i graczy. Wynikiem ich wspólnych starań jest *shared world*, twór intemedialny i intertekstualny.

Słowa kluczowe

fantasy, RPG, meta-plot, shared worlds, intertekstualność

Artyzm czy robota na zlecenie? Wolność twórcza autorów książek osadzonych w światach RPG (na przykładzie powieści z cyklu *Dragonlance* i *Forgotten Realms*)

Gdy RPG zaczęły zdobywać ogromną popularność w Stanach Zjednoczonych, kwestią czasu stało się rozwinięcie tego początkowo niszowego hobby w intratny biznes. Obok podręczników do gry zaczęły się więc pojawiać inne produkty – w tym także powieści.

Pierwszymi utworami prozatorskimi, których akcja została osadzona w światach RPG, były utwory z serii *Dragonlance*, wydane przez TSR, Inc. Początkowo miały one być tylko częścią kampanii reklamowej promującej nowy *setting*¹, jednakże bardzo szybko postarano się, by ich fabuła, choć osadzona w konwencji *heroic fantasy*, nie dotyczyła jedynie wędrówek po lochach, do których ograniczało się wiele scenariuszy gier. Daniel Mackay opisuje tę sytuację w taki sposób:

We wczesnych latach osiemdziesiątych dwudziestego wieku TSR zaczęło poszukiwać nowych ścieżek rozwoju AD&D. Badania przeprowadzone wśród graczy pokazały, że odbiorcy pragnęli, aby w materiałach RPG częściej pojawiały się smoki. TSR odpowiedziało na to zapotrzebowanie w maju 1983, zatrudniając Tracy'ego Hickmana do stworzenia fabuły, która służyłaby Mistrzom Gry za tło ich własnych przygód. TSR zdecydowało się sprzedawać scenariusze równoległe z trylogią książek opartych na narracji gry. Ta sprytna decyzja marketingowa przyniosła korzyści, odwołała się bowiem do zamiłowania graczy do przeżywania przygód w światach już im znanych. [...]

Hickman i Harold Johnson, menedżer oddziału New Product Design, nie ograniczyli się jedynie do stworzenia kolejnej prostej historii przygodowej i podarowania odbiorcy tego, czego ten najbardziej chciał – czyli smoków. [...]

Opublikowano trzy powieści w tej nowej serii – *Smoki jesienno zmierzchu* (1984), *Smoki zimowej nocy* (1985) i *Smoki wiosennego świtu* (1985) – znane też jako *Kroniki Smoczej Lancy: Kroniki*. Fabułę książek wymyślił Hickman, a napisała je Margaret

1 *Setting* – świat, w którym osadzona jest gra. Settingi najczęściej kreowane są na potrzeby konkretnych systemów RPG – jednymi z najpopularniejszych są właśnie *Forgotten Realms* i *Dragonlance*, opisywane w niniejszym artykule.

Weis. [...] Ten plan nie tylko pomógł w stworzeniu nowej linii produktów związanych z grami, ale także zwiększył sprzedaż podręczników *AD&D*².

Trylogia *Dragonlance* okazała się wielkim sukcesem komercyjnym – zdobyła popularność wśród czytelników i przekonała TSR do kontynuowania przygód bohaterów *Kronik* i przygotowania kolejnych serii książkowych opartych na pozostałych settingach: *Greyhawk*, *Forgotten Realms*, *Ravenloft*. Później także inni wydawcy, zachęteni powodzeniem powieści opartych na systemie *Dungeons & Dragons*, wprowadzili na rynek utwory powiązane ze światami ich systemów – Games Workshop opublikował *Warhammera* (w wersji tradycyjnej i futurystycznej), FASA Corporation – *MechWarrior* i *BattleTech*, a *White Wolf Publishing* – *Świat Mroku* (*World of Darkness*).

Wiele z tych serii na stałe weszło na rynek wydawniczy – co roku pojawiają się kolejne pozycje, a niektóre z nich – jak np. trylogia *Kronik Dragonlance* czy *Trylogia Doliny Lodowego Wichru*, której akcja rozgrywa się w *Forgotten Realms*, były notowane na listach najczęściej kupowanych książek. *Dziedzictwo* Roberta Anthony’ego Salvatore’a, wydane w twardej okładce, już po tygodniu sprzedaży trafiło na listę bestsellerów „New York Timesa”³, zaś *Smoki letniego płomienia* Tracy’ego Hickmana i Margaret Weis rozeszły się w 200 000 egzemplarzy⁴. Do 1996 r. TSR opublikował 242 powieści osadzone w settingach *D&D*, z czego 55 rozgrywało się w świecie *Dragonlance*, a 64 – w *Forgotten Realms*⁵.

Książki z serii *Dungeons & Dragons* niemalże dorównują popularnością takim słynnym utworom jak *Władca pierścieni* J. R. R. Tolkiena, *Koło czasu* Roberta Jordana czy nowsza *Gra o tron* George’a R. R. Martina⁶. Różnią się jednak od nich przede wszystkim przebiegiem procesu

2 D. Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*, Jefferson, North California 2001, s. 18–19. Jeśli nie podano inaczej, tłumaczenia ze źródeł anglojęzycznych podaję w tłumaczeniu własnym.

3 *Ibidem*, s. 20.

4 M. Oxoby, *The 1990s. American Popular Culture Through History*, Santa Barbara, California 2003, s. 148.

5 D. Mackay, *op. cit.*, s. 20.

6 Np. w zestawieniach najlepiej sprzedających się książek zajmowały miejsca w pierwszej dwudziestce (październik 1986, maj 1987, wrzesień 1987, marzec 1990), dziesiątce (maj 1987), w październiku 1986 r. *Próba Bliźniaków* Tracy’ego Hickmana i Margaret Weis znalazła się na czwartym miejscu, w 1992 r. *Dziedzictwo* Roberta Anthony’ego Salvatore’a „znalazło się na szczycie notowania po kilku tygodniach od premiery” (<http://bit.ly/1U6NXUQ>, dostęp: 08.02.2016). Do dziś najnowsze książki Salvatore’a, opowiadające o przygodach mrocznego elfa Drizzta, cieszą się popularnością: w marcu 2013 r. jego powieść dotarła do dwudziestego miejsca (*The Last Threshold* wyprzedził wtedy *Grę o tron* Martina, która znalazła się na trzydziestym trzecim miejscu), w sierpniu 2012 – do trzynastego (*Charon’s Claw*; *Gra o tron* zajęła dwudzieste drugie

powstawania, tym, że wszystkie światy RPG są światami „dzielonymi” między wielu autorów (*shared worlds*⁷), oraz tym, że są tworzone z inną intencją niż tradycyjne powieści.

Autor, który pisze własną powieść fantasy lub nawet własny cykl, musi samodzielnie stworzyć całą fikcyjną rzeczywistość – poza postaciami i fabułą musi także opracować świat, który będzie spójny wewnętrznie⁸. Nie licząc wpływu wydawcy na ostateczny kształt dzieła czy też wymagań miłośników danej książkowej sagi, tradycyjne cykle fantasy są przekazem zamkniętym, podporządkowanym myśli pisarza.

O tym procesie twórczym opowiada np. Umberto Eco w swych rozważaniach na temat *Imienia róży*. Zauważa on, że przed przystąpieniem do pracy autor powinien dokładnie poznać wykreowany przez siebie świat i bohaterów – i nie chodzi tu tylko o realia historyczne, ale też o postaci, występujące w fikcyjnej przestrzeni, ale niebiorące udziału w akcji (w przypadku *Imienia róży* chodzi o mnichów, którzy co prawda w książce nie zostali wymienieni z imienia, nie odegrali żadnej większej roli, lecz przecież żyli w opactwie). Dopiero wtedy twórca będzie w stanie stworzyć przekonującą fabułę⁹.

W przypadku książek opartych na cyklach RPG sytuacja się komplikuje. Po pierwsze, wszystkie wymienione wyżej elementy (fabuła, bohaterowie,

miejsce), a w październiku 2011 jego *Neverwinter* znalazło się na czwartym miejscu. Zob. <http://nyti.ms/1ZO4R4y>, <http://nyti.ms/1sEj6yh>, <http://nyti.ms/1sEj6yh>, <http://nyti.ms/25UY6oU>, <http://nyti.ms/1XUwoWw>, <http://nyti.ms/1toj4Lc>, <http://nyti.ms/1UR5woQ.html>, <http://nyti.ms/1ZO47Mw>, <http://nyti.ms/1Uhl67E>, <http://nyti.ms/1UsmXsV>, <http://nyti.ms/1UaoEio> <http://nyti.ms/1tojv8g>, <http://nyti.ms/1vxfJhE> [dostęp: 08.02.2016].

7 Andrzej Sapkowski, w swym *Rękopisie znalezionym w smoczniej jaskini*, nie zalicza powieści opartych na światach RPG do *shared worlds*, lecz do *gaming related* (zob. A. Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smoczniej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2011, s. 28–30, 35). Ja jednakże decyduję się na określenie „książek settingowych” mianem *shared worlds*. Czynnikiem to głównie ze względu na większą „samodzielność” tych utworów, niż ma to miejsce w przypadku powieści opartych na światach gier komputerowych czy filmowych. Np. *Dragonlance* rzeczywiście zaczynał jedynie jako dodatek do modułów, lecz dość szybko zaczął być traktowany jak cykl książek (badaczka Karolina Górka podaje, że w Polsce *Kroniki Smocznej Lancy* były popularne zanim jeszcze wydano w naszym kraju *setting*. Zob. K. Górka, *Związki literatury fantasy i gier fabularnych (na przykładzie Kronik Smocznej Lancy Margaret Weis i Tracy’ego Hickmana)*, „Literatura i Kultura Popularna” 2006, nr 13, s. 140. Poza tym w anglojęzycznych publikacjach te powieści często zalicza się do *shared worlds* (zob. M. Ashley, W.G. Contento, *The Supernatural Index: A Listing of Fantasy, Supernatural, Occult, Weird, and Horror Anthologies*, Westport 1995, s. 43; J.G. Saricks, *The Readers’ Advisory Guide to Genre Fiction*, Chicago 2009, s. 297).

8 Najslynniejszym światem fantasy, stworzonym przez autora z ogromną dbałością o szczegóły, jest Śródziemie Tolkiena.

9 Zob. U. Eco *Dopiski na marginesie „Imienia róży”*, [w:] *idem, Imię róży*, przeł. A. Szymanowski, Warszawa 2004, s. 571–601.

świat przedstawiony) często powstają niezależnie od siebie. *Setting* jest zazwyczaj pierwszy i można określić go mianem nadrzędnego. Czasami – jak w przypadku *Dragonlance* – świat, przygody oraz książki są tworzone i wydawane mniej więcej w tym samym czasie, lecz i tak to *setting* pozostaje fundamentem danej serii – z oczywistego względu. RPG jest grą, dlatego też świat musi być przestrzenią, w której po prostu można dobrze się bawić, która zapewnia Mistrzowi Gry i jego graczom wolność¹⁰ przy równoczesnym bogactwie możliwości. Wystarczy zajrzeć do pierwszego lepszego opisu *settingu*, by zorientować się, że fikcyjne uniwersa są tworzone przez całą grupę projektantów. Nawet jeżeli pomysłodawcą lub twórcą pierwotnej wizji jest jedna, dwie osoby (w przypadku *Forgotten Realms* Ed Greenwood, w przypadku *Dragonlance* Hickman i Weis), to jednak nad szczegółami pracuje sztab ludzi¹¹. Po drugie, gdy pisarz chce stworzyć książkę, której fabuła toczyć się będzie w danym świecie, otrzymuje od poprzednich autorów i wydawcy przestrzeń z gotowymi intrygami i bohaterami, którzy odcisnęli swe piętno na historii *settingu*. Po trzecie zaś, autor musi pamiętać, że w każdym uniwersum tworzą także inni pisarze, a projektanci świata w dowolnym momencie mogą wprowadzić zmiany, które zmuszą go do odwzorowania tychże w jego książce (np. pojawienie się armii potworów, podbijającej cały świat, kataklizmu, niszczącego konkretny region etc.)¹². Innymi słowy – musi zważać na metafabułę (*meta-plot*), czyli sumę wyżej wymienionych czynników.

Metafabułę można również zdefiniować jako rozwijającą się historię fikcyjnego uniwersum – metafabuły (zazwyczaj) nie tworzy pisarz, lecz autorzy *settingu* i wydawca. Wymyślają oni pewne wydarzenia, które następnie łączą w ciąg przyczynowo-skutkowy¹³. Z tych powodów *me-*

10 Mam tu na myśli wolność wyboru rodzaju prowadzonej rozgrywki, przy równoczesnym zachowaniu konwencji danego gatunku. Np. wspomniany *Dragonlance* został zaprojektowany w konwencji heroicznego fantasy, *Ravenloft* odwołuje się do powieści gotyckiej, a *Gasnące słońca* – do science fiction. Wybierając którykolwiek z tych systemów, gracze godzą się na określoną konwencję, tak więc ich wolność zostaje w jakimś sensie ograniczona; równocześnie jednak w danym systemie pojawiają się setki możliwości kreowania bohatera, jego rozwoju, a także wiele organizacji, postaci, intryg, które pozwalają na tworzenie różnorodnych scenariuszy i sposobów wpływania na świat przedstawiony.

11 Czasami projektanci działają nawet bez porozumienia z autorem *settingu*, czego wynikiem była czwarta edycja *Zapomnianych Krain*; jednakże po dość negatywnej reakcji miłośników świata E. Greenwood, jego autor, zajął się projektowaniem piątej edycji, która ma naprawić szkody poczynione przez poprzedniczkę.

12 Ze wszystkich tych powodów światy RPG nazywane są *shared worlds* – „światami dzielonymi”.

13 Np. jeżeli organizacje, państwa czy istoty, które w aksjologicznym porządku świata przedstawionego określane są mianem „złych” (niemoralnych, nieetycznych, dopuszczających się aktów agresji i okrucieństwa etc.), miały „czas”, aby urosnąć

taplot interesuje przede wszystkim graczy i miłośników danego systemu, wpływa także na pisarzy, tworzących powieści w *shared worlds*. Gdy autor planuje dłuższy cykl powieściowy – metafabała może wręcz wdrzeć się do jego fabuły¹⁴. Dzieje się tak ze wspomnianych już wyżej powodów – twórcy *metafabuły* nie zawsze są autorami książek i nie zawsze konsultują z nimi ich rozwój. W konsekwencji dłuższe cykle można potraktować jako rodzaj kronik światów przedstawionych. Odbiorcy, którzy zaczytują się w powieściach osadzonych w światach RPG, na bieżąco mogą obserwować zmiany, jakimi podlega ich ulubiony *setting*. Wprowadza to oczywiście iluzję „życia” fikcyjnego uniwersum, które nie stoi w jednym miejscu, lecz zmienia się, jednocześnie powoduje jednak pewne problemy¹⁵. Gracze czasami narzekają na to, że *settingi*, w których ich postacie dokonały pewnych zmian, różnią się od oficjalnego rozwoju *metafabuły* i stają się historią alternatywną¹⁶. Natomiast pisarz, który tworzy długi i popularny cykl, nigdy do końca nie jest pewien, czy któryś z elementów świata przedstawionego nie zostanie nagle zmodyfikowany, co wpłynie na zaplanowany przez niego rozwój fabuły¹⁷.

Proces tworzenia powieści osadzonej w uniwersach RPG przypomina więc pracę nad książką historyczną – autor musi dobrze orientować się w historii i geografii świata. Ze względu na wymagania rynku teksty te nie są zazwyczaj osadzone w przeszłości *settingu*, lecz w „bieżącym momencie”¹⁸ i pisarz może nie mieć pojęcia, co przyniesie jutro i czy *metafabuła* nie pokrzyżuje mu planów¹⁹. Jako że świat RPG często jest aktualizowany na bieżąco – twórca musi nauczyć się reagować na najnowsze wydarzenia i uwzględniać je w swoich utworach. Autor musi także wiedzieć, o czym piszą koledzy po fachu, tworzący w tym samym uniwersum, i tak dobrać wydarzenia i miejsce akcji, by nie kolidowały z innymi powieściami.

w siłę, to wywołają wojnę, w wyniku której pewne kraje zostaną spustoszone, co z kolei nie tylko pozwala tchnąć powiew świeżości w doskonale znany już graczom *setting*, ale również dostarcza im nowych pomysłów na scenariusze (gracze mogą zaangażować się bezpośrednio w wydarzenia i spróbować przywrócić naruszony przez ich przeciwników *status quo*).

14 Zob. D. Testerman, *Metaplot*, <http://bit.ly/24OlsXf> [dostęp: 20.09.2015] oraz E. Minton, *Why I Hate Metaplot*, <http://bit.ly/21kiIDr> [dostęp: 20.09.2015].

15 Takie działanie *metaplotu* sprawia, że opisy światów ciągle się dezaktualizują.

16 Zob. E. Minton, *op. cit.*

17 Jednym z najlepszych przykładów tego typu „zmagania” pisarza z *metafabułą* jest ogromny cykl o mrocznym elfie Drizzcie autorstwa R. A. Salvatore’a, w którym wręcz na oczach czytelnika „nadfabuła” wpływa na fabułę. Ta kwestia dokładnie zostanie opisana w dalszej części artykułu.

18 Choć oczywiście zdarzają się wyjątki.

19 Np. całkowicie zmieniając charakter geopolityczny regionu.

W takiej sytuacji wpływ wydawcy staje się chyba jeszcze większy niż w przypadku książek fantasy, których akcja nie rozgrywa się w *shared worlds*. Wydawca bowiem, będąc pewnego rodzaju koordynatorem prac wielu ludzi, starającym się, by świat przedstawiony zachował spójność, może nie tylko nanieść czy zasugerować odpowiednie zmiany w tekście, ale również pośrednio wymusić pewne rozwiązania fabularne. Jeżeli więc np. uzna, że gracze oczekują powieści o konkretnym typie postaci (przedstawicielu konkretnej rasy lub klasy), to nakaże autorowi modyfikację, często burząc pierwotny koncept tekstu. Jeżeli uzna, że kraina, w której rozgrywa się akcja książki, zbyt często pojawiała się w poprzednich utworach, nakaże jej zmianę. Czasami nawet może zasugerować przeniesie akcji do zupełnie innego świata przedstawionego – z jednego settingu do drugiego. Przykładem takiego działania jest *Darkwalker on the Moonshae* Douglasa Nilesa, napisany z myślą o świecie *Dragonlance*, lecz po poprawkach TSR wydany w serii *Forgotten Realms*²⁰. Na dodatek także zmiany mechaniki²¹ wymuszają na autorze wprowadzenie odpowiednich modyfikacji²².

Nawet twórca settingu musi podporządkować się pomysłom wydawcy, choć wydawałoby się, że ma on najwięcej do powiedzenia. Przykładem jest fakt „zniszczenia” *Zapomnianych Krain* globalnym kataklizmem – uczyniono to bez konsultacji z autorem świata, Greenwoodem, któremu pozwolono dopiero po fakcie – i po nieprzychylniej reakcji fanów – na naprawienie swojego uniwersum. Jednak jako że *metaplot* wymaga od autorów zachowania ciągu przyczynowo-skutkowego w kreowaniu wydarzeń, nie można po prostu zignorować modyfikacji, wprowadzonych przez poprzednią edycję; w „realiach” danego świata wydarzenie miało już miejsce i nagła zmiana *statusu quo* zaburzyłaby immersję i poczucie „realności” settingu. *Metaplot* nie może więc zostać „przebudowany”; żadna jego część nie może zostać poddana zbyt drastycznym przeróbkom czy rewizji – za sprawą twórców metafabuła naśladuje historię rzeczywistego świata i rozwija się tylko w jednym kierunku. Dlatego też Greenwood, z pomocą Salvatore’a, wymyślił kolejny element *metaplotu*, nazwany „The Sundering”²³.

20 J. Grubb, *The Origin of the Moonshae Isles*, <http://bit.ly/1vxg83E> [dostęp: 20.09.2015]; S. Appelcline, <http://bit.ly/1OnmtUi> [dostęp: 20.09.2015].

21 Tj. zbioru zasad gry.

22 Np. w *Zapomnianych Krainach* druga edycja zmieniła zasady używania magii, co fabularnie uzasadniono konsekwencją Czasu Kłopotów, okresu, podczas którego bogowie zostali strąceni z niebios do krain śmiertelników. W trzeciej edycji zmieniła się natomiast kosmologia, a elfy, które w drugiej posiadały zdolność widzenia źródeł ciepła, nagle ją utraciły.

23 Zob. <http://bit.ly/24OljTL> [dostęp: 20.09.2015].

Salvatore wspomina, że podczas pisania *Pięcioksięgu Cadderly'ego* TSR wielokrotnie wpływał na kształt jego powieści²⁴. Pisarz głównym bohaterem swojego pięcioksięgu chciał uczynić mnicha, lecz ze względu na to, że w drugiej edycji mnisi przestali być klasą postaci dostępną dla graczy, wydawca mu na to nie pozwolił; nakazał natomiast stworzyć postać kapłana. Nie zgodził się także na umieszczenie akcji w Bloodstone Lands. Autor wspomina swoją irytację zaistniałą sytuacją i sposób, w jaki się do niej dostosował:

Odłożyłem słuchawkę, mrużąc przekleństwa, które zawstydziłyby nawet krasnoluda, i rozpaczając nad utratą mojego ukochanego mnicha. Jako jednak że jestem profesjonalnym pisarzem (cokolwiek by to nie znaczyło), otworzyłem podręczniki AD&D i zacząłem przeglądać listę profesji oraz zastanawiać się nad opcjami, które otwierały przede mną różne bóstwa²⁵.

Podobnie swoją współpracę z TSR wspomina Greenwood. Według niego nie miał całkowitej wolności twórczej i w swoich książkach nie tylko nie mógł realizować pewnych pomysłów (ze względu na niechęć wydawcy do np. pokazywania młodszym czytelnikom scen zażywania narkotyków czy rozmywania granic między dobrem a złem), ale również musiał modyfikować je tak, by zawierały więcej akcji. Jak sam pisał – wydawca dokonał bardzo dużych zmian w jego powieści pt. *Magiczny ogień* – i to bez konsultacji, po czym o wielu z tych modyfikacji zapomniał. W efekcie – świat przedstawiony utworu pełen był nieścisłości (np. w ostatecznej wersji tekstu pojawiały się wzmianki o wydarzeniach, które zostały usunięte przez wydawcę, a postać zabita na początku powieści pojawiła się dwie strony później cała i zdrowa). Autor narzekał też na wyeliminowanie dialogów wyjaśniających niektóre działania bohaterów, które wydawca uznał za nudne i spowalniające akcję, a także wprowadzenie do fabuły kolejnego potwora, który z kolei wg TSR miał akcję przyspieszyć²⁶.

Wobec powyższych należy zwrócić uwagę na intertekstualność powieści RPG. Wszystkie książki, należące do danego świata, łączy intertekstualna sieć powiązań – wiążą się one ze sobą lub nawiązują do siebie na zasadzie aluzji albo cytatu. Jak zauważa Henryk Markiewicz, w obrębie transtekstualności dostrzeżemy różne rodzaje relacji. W literaturze związanej z RPG zaobserwujemy na przykład:

1. intertekstualizacje-parafrazy („cytaty niedokładne, bez zmiany ich sensu podstawowego”)²⁷,

24 R. A. Salvatore, *Foreword from the Collectors Edition of The Cleric Quintet*, <http://bit.ly/1rnJ9Zq> [dostęp: 20.09.2015].

25 *Ibidem*.

26 E. Greenwood, *So Saith Ed: Answers from Ed Greenwood, Jan-Mar 2005*, <http://bit.ly/28BCnrj> [dostęp: 20.09.2015]; *idem*, *So Saith Ed: Answers from Ed Greenwood, Jan-Mar 2006*, <http://bit.ly/1YpuKsZ> [dostęp: 20.09.2015].

27 H. Markiewicz, *Literaturoznawstwo i jego sąsiedztwo*, Warszawa 1989, s. 222.

2. nawiązania tematyczne („a) uzupełnienie fabularne prototekstu – dopisywane do niego dalsze ciągi zdarzeniowe, rzadziej wyprzedzenia; b) wprowadzenie proto/arche/tekstowych składników tematycznych [z ich ewentualną modyfikacją]”)²⁸,
3. metatekstualizacje („teksty dyskursywne na temat innych tekstów lub archetekstów”)²⁹.

Szczególnie widoczne są nawiązania tematyczne i dopisywanie dalszych ciągów zdarzeniowych. Można również przywołać pojęcie hiper-tekstu, zaproponowane przez Gerarda Genette’a:

[...] hipertekstem nazywam każdy tekst derywowany z tekstu wcześniejszego przez transformację prostą [...] lub pośrednią, inaczej – naśladowanie [imitation]³⁰.

Setting i *metaplot* to specyficzne parateksty, otaczające tekst główny, czyli książkę danego autora. Opisy settingów przedstawiające zarówno główne wydarzenia metafabularne, jak również geografię, kulturę, sztukę etc. świata to rodzaj przedmowy do pozostałych utworów albo – zgodnie z terminologią Markiewicza – prototeksty³¹. Funkcję *metaplotu* można porównać do funkcji przypisów, komentarzy lub nawet spisu treści. Metafabuła jest tłem historycznym uniwersów fantasy, a wiele z wcześniejszych książek zostaje do niego włączonych – tym samym każdy pisarz, tworzący opowieść, której akcja rozgrywa się w późniejszym czasie, odwołuje się – bezpośrednio lub nie – do poprzednika lub *metaplotu*. Książki, zawierające spis najważniejszych punktów metafabularnych, jak np. *Grand History of Forgotten Realms*, porządkują historię światów i ułatwiają czytelnikowi śledzenie linii fabularnej. Równocześnie jednak – ze względu na to, że *metaplot* często się rozbudowuje

28 *Ibidem*.

29 *Ibidem*, s. 225.

30 G. Genette, *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, t. 4, cz. 2: *Literatura jako produkcja i ideologia. Poststrukturalizm. Badanie intertekstualne. Problemy syntezy historycznoliterackiej*, oprac. H. Markiewicz, Kraków 1992, s. 326.

31 Warto również odnotować, że prototekstem dla całej literatury związanej z RPG – czy dla fantasy w ogóle – jest Śródziemie Tolkiena, w którym pisarz, dokonując pewnego rodzaju syntezy legend, mitologii i baśni, określił cechy gatunku. Jego następcy – w tym autorzy większości settingów – pełnymi garściami czerpali z tego literackiego dorobku, tworząc nowe – w mniejszym lub większym stopniu przypominające Arde angielskiego pisarza – światy (najsłynniejszym odstępstwem od ustalonych przez niego reguł jest chyba *Ziemiomorze* Ursuli K. Le Guin). Tak więc – w większości uniwersów fantasy występują orkowie, elfowie, krasnoludowie, a nawet hobbici (w powieściach, opartych na RPG, nazywane „niziołkami”), a poziom kulturalny i technologiczny w mniejszym lub większym stopniu przypomina europejskie średniowiecze (zazwyczaj jednak „uromantycznione”, przywodzące na myśl świat legend arturiańskich).

– hipertekst ten prowadzi do nawiązań tematycznych, metatekstualizacji i intertekstualizacji-parafraz.

Jak już wspomniano wyżej, to metafabularne uzupełnianie fabularne prototekstu wymusza na pisarzu respektowanie „historii” settingu i może dość poważnie wpłynąć na wydarzenia przedstawione w jego książkach. O ile w uniwersum fantasy własnego autorstwa pisarz ma niemalże nieograniczoną wolność, której granicami są tylko jego wyobraźnia i zasady funkcjonowania świata przedstawionego, o tyle w przypadku *shared worlds* twórca bez konsultacji z wydawcą nie może dokonać tego typu zmian. Metafabuła settingu, czyli wszystkie globalne wydarzenia, są w dużym stopniu związane z oczekiwaniami odbiorców – jeżeli gracze uważają, że elfy powinny rosnąć w siłę, to wydawcy zazwyczaj do ich życzeń się dostosowują. Jeśli świat popadł w stagnację – pojawiają się nowe wydarzenia, które mają przywrócić settingowi atrakcyjność. Gracze, którzy uznali konkretny system za nudny, mogą do niego wrócić, gdy zachęcą ich nowości, niespodziewane zmiany i wydarzenia, które „miały miejsce” w świecie przedstawionym.

Czasami wpływ metafabuli może doprowadzić do całkowitego odrzucenia powieści przez wydawcę, jak stało się to np. w przypadku autorki Elaine Cunningham i jej cyklu o przygodach półelfki Arilyn. Gdy okazało się, że czas akcji kolejnej, czwartej edycji *Zapomnianych Krain* zostanie przeniesiony o sto lat wprzód, jej planowana książka, *Reclamation*, „zdezaktualizowała się” i w konsekwencji jej nie opublikowano. Czwarła edycja *Forgotten Realms*, której wprowadzenie miało na celu uproszczenie zbyt rozbudowanej mitologii, doprowadziła do śmierci wielu bohaterów. Sytuacja ta przypomina nieco klęskę żywiołową, która spada na pisarza nagle i potrafi zniszczyć wszystkie jego rękopisy. Jednocześnie jeśli autor ma dość pisania o jednej postaci, a jest ona dość popularna, to *setting* o niej nie zapomni. Kiedy Salvatore chciał zrezygnować z cyklu o słynnym mrocznym elfie, Drizzcie, TSR postanowiło wynająć innego twórcę, Marka Anthony’ego, który miał kontynuować serię. Jak sam Anthony przyznał – nie miał ochoty na wymyślanie kolejnych przygód mrocznego elfa. Ostatecznie uległ namowom wydawcy i napisał książkę *Shores of Dusk*. Gdy jednak zbliżał się moment premiery utworu, Salvatore wrócił do TSR. W tej sytuacji powieść Anthony’ego nie została opublikowana. Pisarz tak wspomina tę sytuację:

Napisałem – jak mi się wydawało – fajną i interesującą książkę, starając się równocześnie uszanować bohaterów i świat, który stworzył Bob Salvatore. To była bez wątpienia najtrudniejsza powieść, jaką kiedykolwiek stworzyłem dla TSR, ponieważ ciężko pracowałem, by oddać styl i charakter poprzednich książek Boba. Poza tym Bob był wyraźnie niezadowolony, że ktoś inny pisze o Drizzcie. Nie mogę go za to winić – ale takie są niebezpieczeństwa pisania w licencjonowanych światach, takich jak *Forgotten Realms*³².

32 M. Anthony, *Response from Mark Anthony, re: The Shores of Dusk novel*, <http://bit.ly/1UaQoBt> [dostęp: 20.09.2015].

Podobna sytuacja miała miejsce, gdy Weis i Hickman opuścili TSR:

W 1987 roku wydawnictwo Bantam nakloniło Margaret Weis i Tracy'ego Hickmana do odejścia z TSR i podpisania z nimi długoterminowego i bardzo dobrze płatnego kontraktu na kilkanaście książek. TSR nie starał się ich zatrzymać, uważając, że seria *Dragonlance* dalej będzie się świetnie sprzedawała bez oryginalnych autorów, którym trzeba by było zbyt wiele płacić³³.

Istnienie *metaplotu* sprawia także, że pisarzy RPG można podzielić na dwie kategorie – tych, którzy zostają wynajęci do opisanie elementów metafabularnych (np. wojny), i tych, którym co prawda zostawia się jakąś swobodę w kreowaniu fabuł, ale akcja ich powieści nie może dotyczyć wielkich wydarzeń historycznych. Odwołując się do Markiewiczowskiej terminologii, pierwszych można by nazwać pisarzami intertekstualizacji-parafraz (nie dokonują oni bowiem zmian – lub zmiany te są niewielkie – w *metaplocie*, lecz parafrazują go i tworzą z niego kolejne teksty), drugich – nawiązań tematycznych (uzupełnianie fabularne prototekstu, wprowadzanie składników tematycznych).

Do pierwszej kategorii należą m.in. Troy Denning (który napisał trylogię opisującą wojnę dobrych ludów Faerunu z Pomrokami) i Greenwood (który – wspólnie z Denningiem – przedstawił walkę królestwa Cormyru ze złą smoczycą). Ci pisarze zazwyczaj otrzymują od wydawcy dość wyraźne wytyczne – dowiadują się, na czym polega wątek metafabularny, jak ma się potoczyć i jak należy go rozwiązać (np. rozegra się wojna, podczas której dojdzie do odnalezienia starożytnych artefaktów, a zakończy się ona zwycięstwem dobrych ludów). W pozostałych sprawach (postaci, ich rola w fabule) twórca ma dość dużo swobody.

Oczywiście pisanie tego typu powieści pozwala autorowi zapewnić sobie utrzymanie, ale równocześnie jego swoboda wypowiedzi artystycznej jest ograniczona. Co ciekawe – te wielkie wydarzenia metafabularne ograniczają wolność ludzi, do których settingi powinny być przecież kierowane – graczy. I nie chodzi już tylko o to, że *metaplot* może zmodyfikować kształt świata. Autorzy opisują wszystkie ważne wydarzenia, a metafabała tak naprawdę dotyczy jedynie wielkich bohaterów i ich potomków, natomiast w settingu zaczyna brakować miejsca dla działań postaci graczy, którzy także chcieliby oddziaływać na świat albo dołączyć do grona herosów. Tymczasem nie mają żadnego wpływu na *metaplot*.

Na tle pozostałych twórców, piszących o wydarzeniach metafabularnych, wyróżniają się Hickman i Weis, pomysłodawcy *Dragonlance*, a także autorzy przygód i książek, których akcja rozgrywa się w tym uniwersum. I chociaż to TSR wymyślił nowy sposób promocji swoich

33 *Posłowie*, [w:] M. Weis, T. Hickman, *Smoki jesiennego zmięzchu*, przeł. D. Żywno, Poznań 1996, s. 530.

produktów, decydując się na wydanie w tym samym czasie scenariuszy, powieści i opisu świata, to jednak Hickman i Weis pracowali nad swoim settingiem ramię w ramię z innymi projektantami i to oni byli równocześnie współautorami *metaplotu* i autorami książek.

Świat *Dragonlance* powstał w maju 1983 roku na zamówienie kierownictwa TSR, Inc. jako tło do zupełnie nowego rodzaju gier role-playing. Miała to być gra zaplanowana na dłuższy ciąg połączonych ze sobą przygód, a więc po raz pierwszy położono tak duży nacisk na fabułę. Postanowiono również stworzyć postaci bohaterów, których role gracze mogliby odegrać. Postaci te miały przechodzić z jednego modułu gry do drugiego, rozwijając swe umiejętności i wzbogacając charakter. W ten oto sposób powstała drużyna Bohaterów Lancy. Według klasycznego modelu drużyn startujących w grach AD&D, składała się ona początkowo z pięciu wojowników, jednego czarodzieja, jednej kapłanki i jednego złodzieja [...] Koncepcja Krynnu powstała w wyobraźni jednego z pracowników TSR, Tracy'ego Hickmana. Wraz z Haroldem Johnsonem, kierownikiem działu projektów tej samej firmy, ułożył on podstawowy wątek opowieści, która miała mówić o tym, jak grupa zróżnicowanych bohaterów poszukuje prastarego przedmiotu magicznego – legendarnej smoczej lancy, by oczyścić świat ze straszliwego zła, jakim są smoki. Po zaakceptowaniu pomysłu kierownictwo TSR utworzyło pod kierunkiem Hickmana większy zespół [...] ³⁴

Jednakże nawet i oni musieli podporządkować się wydawnictwu, które na początku uznawało ich powieść jedynie za część kampanii reklamowej i dodatek do gry. Jej fabuła nie mogła odbiegać od fabuł towarzyszących jej przygód i miała za zadanie zachęcać do ich kupna. Szybko jednak TSR zmienił strategię i dał większą wolność autorom:

Sytuacja uległa zmianie później, gdy po ogromnym sukcesie pierwszych odcinków gry towarzysząca jej książka mogła już istnieć jako samodzielna powieść, a nie tylko część kampanii reklamowej samej gry. Bez wątplenia odejście od opisywania przygód, jakie uczestnicy gry w roli Bohaterów Lancy mogli przeżyć w trakcie zabawy (np. w *Smokach jesienno zmiernych*), na rzecz pogłębienia psychologicznych wizerunków postaci oraz bardziej powieściowe potraktowanie fabuły w następnych tomach *Kroniki* przyniosło zdecydowanie dobre wyniki. Już pod koniec pierwszego tomu przybywa postaci (Laurana, Gilthanas), które w *Smokach zimowej nocy* staną się pełnoprawnymi bohaterami i odegrają ważne role. Pojawiają się równoległe wątki, a sama akcja komplikuje się na skutek współoddziaływania silnie zarysowanych, pełnych pasji charakterów. Autorzy mogli wreszcie poświęcić więcej uwagi nieco zaniedbanym początkowo, a zapowiadającym się tak interesująco postaciom [...] ³⁵

Drugim typem pisarzy są ci, którzy decydują się na historie mniej widowiskowe lub osadzone w nieopisanych jeszcze zakątkach fikcyjnego świata. Oczywiście tacy autorzy także często otrzymują od wydawcy odpowiednie zadania do wykonania. Autor dostaje wytyczne: o jakim typie bohatera ma pisać, gdzie konkretnie ma umieścić akcję i które

34 *Ibidem*, s. 532, 534.

35 *Ibidem*, s. 532.

postaci z „istniejących” w danym regionie mogą zostać wykorzystane w książce.

Z tych względów pisarze najczęściej nie decydują się na dłuższe cykle, niewielu zresztą ma okazję stworzyć więcej niż kilka powieści, traktujących o przygodach jednego bohatera. Jednakże w utworach tych autorów, którym udało się opublikować wielotomowe sagi, w bardzo wyraźny sposób widać, gdzie kończą się pomysły pisarza, a zaczynają wymagania *metaplotu*. Przykładem są książki Salvatore’a z cyklu *Dziedzictwo Drowa*. W trzecim tomie, *Mrocznym oblężeniu*, fabuła logicznie rozwija się do punktu, w którym dawni wrogowie Drizzta gromadzą armię i szykują się do ataku na fortecę przychylnych drowowi krasnoludów. Jednakże ponieważ akcja książki zbiegła się w czasie z rokiem, w którym w świecie dochodzi do kataklizmu związanego ze strąceniem bogów z niebios, czego efektem jest tymczasowe zaburzenie zasad działania magii, Salvatore zostaje zmuszony do poświęcenia temu wątkowi prawie połowy powieści. Dopiero w ostatniej ćwierci utworu, gdy Czas Kłopotów się kończy, Salvatore wraca do Drizzta. W efekcie struktura tomu wydaje się nieprzekonująca, jak gdyby złożona z dwóch pomysłów – pomysłów samego pisarza i wątków narzuconych przez *metaplot*.

Co ciekawe, Kryzys Awatarów, wydarzenie metafabularne, zostało włączone do opisu świata *Forgotten Realms* na pięć lat przed wydaniem książki Salvatore’a (w 1989). Choć więc autor nie został całkowicie zaskoczony, to jednak zmuszono go do tego, by zmodyfikował swoje wcześniejsze plany i uwzględnił pojawienie się wątku metafabularnego w swojej powieści. Poprzednie książki cyklu zostały bowiem opublikowane tuż przed wydarzeniem metafabularnym, lecz w świecie gry – na rok przed nim.

Kryzys Awatarów wpłynął nie tylko na fabułę utworów Salvatore’a, ale zagroził także jego postaciom. W wyniku działań bogów wszyscy zabójcy Krain zginęli, a jednym z najważniejszych bohaterów, wykreowanych przez pisarza, jest zabójca Artemis Entreri. Wydawcy zadzwonili więc do Salvatore’a, informując go, że właśnie usunęli z gry wszystkich przedstawicieli tej profesji, a więc także Entreriego, i nie ma już możliwości, by pojawił się on w kolejnych książkach. Salvatore odpowiedział, że Artemis nie jest zabójcą, tylko łotrzykiem/wojownikiem, co pozwoliło mu zachować postać przy życiu³⁶.

Kolejnym wyróżnikiem książek fantasy, tworzonych na licencji *D&D*, jest konieczność odwzorowania mechaniki systemu. Nie ma chyba innego gatunku powieści, który musiałby respektować abstrakcyjne za-

36 Zob. M. Blackman, *An Introduction to the Forgotten Realms: The Time of Troubles*, <http://bit.ly/1Qov18A> [dostęp: 20.09.2015].

sady gry, niezwiązane z samą fabułą. Niektóre z tych mechanicznych wymogów są dość proste do zrealizowania i logiczne z punktu widzenia spójności uniwersum – np. rasy i profesje. Inne zasady trochę naruszają logikę świata przedstawionego – np. informacje o słabościach niektórych potworów (to, że trolle boją się ognia) w jednej edycji mogą być wiedzą niemalże tajemną, w drugiej – powszechną. Najciekawszym jednak przypadkiem są zmiany wprowadzane w mechanice, które powinny zostać także odzwierciedlone w powieści. Jednakże – ze względu na to, że poprzednie książki były pisane w oparciu o inną mechanikę – doprowadziło to do sytuacji, gdzie zasady działania fikcyjnej rzeczywistości w jednym utworze różnią się od zasad przedstawionych w drugim. Aby zachować spójność świata przedstawionego, autorzy starają się te zmiany jakoś uzasadnić fabularnie. Na przykład jednym z efektów *Czasu Kłopotu* było pozbawienie klasy barda wielu zdolności, które ta posiadała w pierwszej edycji gry. W cyklu *Pieśni i miecze* autorstwa Elaine Cunningham autorka stara się wyjaśnić różnice między bardem z pierwszej edycji a tym z drugiej, zakładając, że Czas Kłopotów wypaczył magię, którą posługiwała się ta profesja, w efekcie czego jej przedstawiciele musieli szukać innych źródeł potęgi. Ten sposób wyjaśniania modyfikacji mechaniki – choć czasem dość pokrętny – spełnia swą funkcję i nie narusza iluzji spójności świata przedstawionego. Są jednak przykłady sytuacji, gdy zmiany nie są w żaden sposób uzasadnione (np. wspomniana już infrawizja elfów).

Warto jeszcze dodać, że nie tylko wydawcy, mechanika i oczekiwania odbiorców kształtują powieści, osadzone w fikcyjnych światach RPG. Przykładowo: jako że wszystkie elementy świata *Dragonlance* powstawały niemalże równocześnie, miały one duży wpływ na ostateczny kształt utworów Hickmana i Weis – jednym z takich elementów były obrazy, okładki i ilustracje autorstwa m.in. Larry’ego Elmore’a, Clyde’a Caldwell’a, Denisa Beauvisa. Autorzy zresztą przyznali, że to właśnie ci plastycy tak naprawdę stworzyli wygląd głównych bohaterów sagi:

Ogromny wpływ na autorów wywarła twórczość plastyka Larry’ego Elmore’a, który odpowiedzialny jest za wygląd każdej głównej postaci. Jego obrazy powstawały w tym samym czasie, co wątek fabularny i wzajemnie na siebie oddziaływały. Margaret Weis, która przyłączyła się do zespołu późną jesienią 1983 roku, jako osoba odpowiedzialna za kształt powieści mającej powstać z gry, w *The Art of the Dragonlance Saga* pod redakcją Mary Kirchoff przyznaje otwarcie, iż pisząc o Tanisie, miała przed oczami właśnie tę postać o brodatej, skupionej, poważnej twarzy, którą namalował Elmore. Mądre, pełne goryczy i cierpienia oblicze Raistlina na pierwszym projekcie Elmore’a również wywarło wielki wpływ na koncepcję postaci czarodzieja i, jak powiada Weis, uczyniło go jej ulubioną postacią³⁷.

37 *Posłowie*, [w:] M. Weis, T. Hickman, *op. cit.*, s. 534–535.

Najciekawsze jednak jest to, że na ostateczny kształt powieści mieli także wpływ gracze, pomagając pisarzom opracować warstwę fabularną i stworzyć charakterystykę większości postaci:

Dragonlance miały swój początek w grze fabularnej. Wiele pomysłów wykorzystanych podczas tworzenia powieści przyszło nam więc do głowy w trakcie uczestniczenia w grze! Właśnie w czasie jednej z takich sesji narodziły się niektóre z najciekawszych i najzabawniejszych części książki. Rozgrywaliśmy pierwszą przygodę z serii *Dragonlance* pod tytułem *Dragons of Despair (Smoki rozpaczy)*. Tracy był Mistrzem Podziemi i oprowadzał nas po ruinach Xak Tsaroth.

Raistlin z naszej książki narodził się niespodziewanie, gdy gracz imieniem Terry Phillips wcielił się w maga o cichym, szepczącym głosie, dzięki czemu jego postać natychmiast utrwaliła się w naszych umysłach. W czasie tej samej gry Terry – jako Raistlin – postanowił rzucić urok na krasnoludów źlebowych, powodując, że jedna z krasnoludek zakochała się w nim! Nie mieliśmy tego w pierwotnej koncepcji powieści, ale później dodaliśmy ten wątek, tworząc Bupu, która jest jedną z naszych ulubionych postaci³⁸.

Zważywszy na wszystkie wspomniane elementy, kategoria autora w *Dragonlance* (i w mniejszym lub większym stopniu w pozostałych powieściach związanych z RPG) zaczyna się rozmywać; książkę tworzą nie tylko pisarze, ale też wydawcy, malarze i gracze, rozgrywający scenariusze, będące pierwowzorami powieści, a na ostateczny kształt historii ma wpływ zarówno *metaplot*, jak i oczekiwania odbiorców. W istocie więc autorem tych książek nie jest pojedyncza osoba, lecz autor zbiorowy (utwór staje się więc „tkanką cytatów”, jak określił to Roland Barthes³⁹). Co ciekawe, aspekty intertekstualności i intermedialności tych tekstów można określić mianem „sterowanych” czy „kierowanych”; odwołują się one bowiem do innych tekstów, lecz często powiązania między nimi tworzone są przez pisarzy na specjalne życzenie wydawców – w celu pogłębienia immersji i wzmocnienia iluzji istnienia światów przedstawionych.

Z artykułu wyłania się dość pesymistyczna wizja pisarza-niewolnika, którego pragnienia wydawca ignoruje, który nie może w żaden sposób zrealizować swoich ambicji artystycznych i nie ma większego wpływu na ostateczny kształt settingu, lecz tak do końca nie jest. Przecież autor, publikując swoją książkę, tworzy w ten sposób rozdział historii ogromnego fikcyjnego świata, a wpływ ten może być jeszcze większy, jeśli jego twórczość spodoba się czytelnikom.

Co ciekawsze, w przeciwieństwie do innych książek fantasy, których historię tworzy tylko jeden pisarz, kształt światów RPG jest wynikiem sumy wizji wielu ludzi. Co prawda istnienie zbyt rozbudowanej me-

38 *Autorzy o swojej książce*, [w:] M. Weis, T. Hickman, *op. cit.*, s. 536.

39 R. Barthes, *Śmierć autora*, przeł. M. P. Markowski, „Teksty Drugie” 1999, nr 1/2, s. 50.

tafabuły może ograniczać wolność graczy (a także pisarzy), jednocześnie jednak często buduje ona fascynującą „nadnarrację”, rozwijającą się w czasie rzeczywistym. I chociaż czasami można odnieść wrażenie chaotyczności światów przedstawionych, a autorzy muszą działać w pewnych dość sztywnych ramach, to jednak dzięki pracy redaktorów i wydawców tworzy się mimetyczny konstrukt, będący „symulacją” świata fantasy, tekst (ciągle) otwarty.

Bibliografia

- Anthony Mark, *Response from Mark Anthony, re: The Shores of Dusk novel*, <http://www.candlekeep.com/library/rumors/rumor6.htm> [dostęp: 20.09.2015].
- Ashley Michael, Contento William G., *The Supernatural Index: A Listing of Fantasy, Supernatural, Occult, Weird, and Horror Anthologies*, Westport 1995.
- Barthes Roland, *Śmierć autora*, przeł. M. P. Markowski, „Teksty Drugie” 1999, nr 1/2.
- Blackman Merric, *An Introduction to the Forgotten Realms: The Time of Troubles*, <http://merricb.com/2015/05/08/an-introduction-to-the-forgotten-realms-the-time-of-troubles/> [dostęp: 20.09.2015].
- Eco Umberto, *Dopiski na marginesie „Imienia róży”*, [w:] *Idem, Imię róży*, przeł. A. Szymanowski, Warszawa 2004.
- Fantasy: Ilustrowany przewodnik*, red. D. Pringle, red. wyd. polskiego: A. Miskurka, przeł. J. Drewnowski, Warszawa 2003.
- Genette Gérard, *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, t. 4, cz. 2: *Literatura jako produkcja i ideologia. Poststrukturalizm. Badanie intertekstualne. Problemy syntezy historycznoliterackiej*, oprac. H. Markiewicz, Kraków 1992.
- Górska Karolina, *Związki literatury fantasy i gier fabularnych (na przykładzie Kronik Smoczej Lancy Margaret Weis i Tracy’ego Hickmana)*, „Literatura i Kultura Popularna” 2006, nr 13.
- Greenwood Ed, *So Saith Ed: Answers from Ed Greenwood, Jan-Mar 2005*, http://www.candlekeep.com/library/articles/sse/sse_010203-05.htm [dostęp: 20.09.2015].
- Greenwood Ed, *So Saith Ed: Answers from Ed Greenwood, Jan-Mar 2006*, http://www.candlekeep.com/library/articles/sse/sse_010203-06.htm [dostęp: 20.09.2015].
- Grubb Jeff, *The Origin of the Moonshae Isles*, <http://www.candlekeep.com/library/articles/moonshae.htm> [dostęp: 20.09.2015].
- Mackay Daniel, *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*, Jefferson, North California 2001.
- Markiewicz Henryk, *Literaturoznawstwo i jego sąsiedztwa*, Warszawa 1989.
- Minton E., *Why I Hate Metaplot*, <http://home.earthlink.net/~esasmor/blacklight/metaplot.htm> [dostęp 20.09.2015].
- Oxoby Marc, *The 1990s. American Popular Culture Through History*, Santa Barbara, California 2003.

- Salvatore Robert Anthony, *Foreword from the Collectors Edition of The Cleric Quintet*, <http://www.rasalvatore.com/sidemenu/samplechapters/cq.html> [dostęp: 20.09.2015].
- Salvatore Robert Anthony, *Klejnot halflinga*, przeł. M. Klonowska, G. Borecki, Warszawa 2006.
- Salvatore Robert Anthony, *Kryształowy relikwiarz*, przeł. M. Klonowska, G. Borecki, Warszawa 2006.
- Salvatore Robert Anthony, *Strumienie srebra*, przeł. M. Klonowska, G. Borecki, Warszawa 2006.
- Sapkowski Andrzej, *Rękopis znaleziony w smoczjej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2011.
- Saricks Joyce G., *The Readers' Advisory Guide to Genre Fiction*, Chicago 2009.
- Szeja Jerzy Zygmunt, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.
- Testerman Doyce, *Metaplot*, <http://random.average-bear.com/TheoryTopics/Metaplot> [dostęp:20.09.2015].
- Weis Margaret, Hickman Tracy, *Smoki jesienno-zimowego zmierzchu*, przeł. D. Żywno, Poznań 1996.
- Weis Margaret, Hickman Tracy, *Smoki wiosennego świtu*, przeł. D. Żywno, Poznań 1994.
- Weis Margaret, Hickman Tracy, *Smoki zimowej nocy*, przeł. D. Żywno, Poznań 1997.

Robert Dudziński
Uniwersytet Wrocławski

Gra z niewyraźnym strachem. Strategia adaptowania twórczości Howarda Phillipsa Lovecrafta na potrzeby gier

Abstrakt

Artykuł stanowi analizę gier (fabularnych, planszowych, komputerowych) będących adaptacjami prozy Howarda Phillipsa Lovecrafta. Autor wskazuje, w jaki sposób strategia adaptacyjna determinuje specyficzny sposób modyfikacji adaptowanego materiału literackiego. W związku z tym analiza skupia się na proponowanym modelu rozgrywki, konstrukcji świata gry, oficjalnych i nieoficjalnych scenariuszach oraz mechanice przygotowanej przez projektantów gier.

Słowa kluczowe

Howard Phillips Lovecraft, Zew Cthulhu, Mity Cthulhu, narracyjne gry fabularne, adaptacje

Robert Dudziński
Uniwersytet Wrocławski

Gra z niewyraźnym strachem. Strategia adaptowania twórczości Howarda Phillipsa Lovecrafta na potrzeby gier

Niniejszy tekst i zawarta w nim analiza wyrastają bezpośrednio z obserwacji dwóch – pozornie sprzecznych – faktów dotyczących funkcjonowania prozy Howarda Phillipsa Lovecrafta we współczesnej kulturze. Z jednej strony twórczość amerykańskiego pisarza posiada swoją bardzo wyrazistą specyfikę – cechuje ją skrajny determinizm i pesymizm, bohaterowie jego opowieści pozostają bierni w obliczu odkrywanej prawdy o świecie, a ich wysiłki skazane są na porażkę. Mają bowiem styczność z istotami, z którymi niemożliwa jest jakakolwiek konfrontacja, a samo poznanie prawdy o naturze wszechświata prowadzi do szaleństwa lub śmierci. Dlatego też w ramach fabuły bardzo niewiele zależy od bohaterów, są oni tylko biernymi odbiorcami tego, co dzieje się wokół nich, a ich losy stanowią przede wszystkim pretekst dla wyłożenia określonej wizji świata.

Z drugiej strony nawet pobieżna obserwacja współczesnego rynku wydawniczego wykazuje, że stworzone przez Lovecrafta uniwersum jest często eksploatowane przez przemysł gier. Gry fabularne, planszowe czy komputerowe odwołujące się – mniej lub bardziej bezpośrednio – do dorobku amerykańskiego pisarza są liczne i odnoszą (nie tylko komercyjne) sukcesy. Najlepszy przykład stanowi system RPG *Zew Cthulhu*¹, który obecnie jest na rynku od prawie 30 lat i którego wpływ na branżę gier fabularnych jest trudny do przecenienia (o czym świadczą m.in. liczne nagrody).

¹ Gra fabularna *Call of Cthulhu* została wydana po raz pierwszy w 1981 r. przez Chaosium, od tego czasu doczekała się licznych dodatków, siedmiu edycji, otrzymała liczne branżowe nagrody i została przetłumaczona na różne języki, m.in. fiński, francuski czy węgierski (zob. D. G. Smith, *H. P. Lovecraft in Popular Culture. The Works and Their Adaptations in Film, Television, Comics, Music and Games*, Jefferson-London 2006, s. 155). W niniejszym artykule analizie poddana została przede wszystkim edycja 5,5, zob. S. Petersen, L. Willis, *Zew Cthulhu*, przeł. J. Brzeziński *et al.*, Warszawa 1998.

Zestawienie tych dwóch pozornie sprzecznych faktów każe zapytać o to, w jaki sposób projektanci godzą ze sobą konstytutywne dla Lovecraftowskiej prozy elementy (biernych bohaterów, determinizm, pesymizm i redukcję akcji w tkance fabularnej) z interaktywnością, podstawową cechą niemal każdej gry. Mówiąc ściślej, interesować będzie mnie to, w jaki sposób w grach bazujących na opowiadaniach Lovecrafta łączą się dwa porządki, ludyczny i znakowy, o których w kontekście polskich gier planszowych adaptujących twórczość literacką pisała Aleksandra Mochocka:

Nowoczesne gry planszowe są skomplikowanymi systemami, które z jednej strony stanowią mechanizm umożliwiający rozgrywkę, z drugiej zaś są pewnym zespołem znaków, które tworzą komunikat nawet wtedy, gdy nie zostaje uruchomiony tzw. *gameplay*. Można się tu odnieść do utrakwistycznej teorii dramatu, która jako równoprawne postrzega zarówno odbiór przedstawienia teatralnego w realizacji scenicznej, jak i indywidualną lekturę tekstu werbalnego, czytanego jak inne teksty literackie. Kwestią otwartą jest, na ile gra planszowa (jako pewien obiekt) pełni funkcję hybrydalną, tak jak czyni to tekst dramatyczny, czy nie dominuje w niej porządek ludyczny. W tym drugim ujęciu znaki zawarte w grze są istotne wyłącznie (lub przede wszystkim) jako elementy umożliwiające rozgrywkę, i jako takie powinny być rozpatrywane, również w kontekście innych gier i ich mechanik².

Celem analizy jest zatem opisanie strategii adaptacyjnej pozwalającej na powiązanie specyfiki twórczości Lovecrafta z dominującym porządkiem ludycznym w taki sposób, aby gra wpisała się w związany z literackim pierwowzorem horyzont oczekiwań graczy. Można bowiem założyć, że sięgając po gry odwołujące się do konkretnych uniwersów i konwencji, gracze oczekują, iż rozgrywka będzie wpisywać się w pewien wyobrażony schemat typowej dla nich opowieści.

W związku z tak postawionym pytaniem badawczym przedmiotem analizy będą przede wszystkim te gry, które nie traktują Lovecraftowskich inspiracji jedynie pretekstowo. Istnieją bowiem na rynku takie produkty, w których dominacja porządku ludycznego jest całkowita, a porządek znakowy stanowi jedynie (całkowicie wymienny) sztafaż, nieprzekładający się niemal wcale na rozgrywkę³. W ich przypadku jednak strategia projektantów jest oczywista i polega po prostu na powierzchownym wykorzystaniu popularnego tematu.

Dlatego w centrum mojego zainteresowania będą produkty, w których stale podkreśla się związek z prozą Lovecrafta i eksploatuje go na wielu poziomach. W związku z tym analiza będzie dotyczyć przede

2 A. Mochocka, *Polskie gry planszowe oparte na utworach literackich – rekonosans*, [w:] *Adaptacje II. Transfery kulturowe*, red. W. Hajduk-Gawron, Katowice 2015, s. 40, <http://bit.ly/1xvhnsh> [dostęp: 1.12.2015].

3 Najlepszym przykładem takiej gry jest *Cthulhu!!! Hastur La Vista, Baby* (Twilight Creations 2014), która bazuje na mechanice zaczerpniętej z popularnego tytułu *Zombies!!!* tego samego wydawnictwa.

wszystkim wspomnianego już systemu RPG *Zew Cthulhu*, gier planszowych: *Horror w Arkham*⁴, *Posiadłość szaleństwa*⁵ oraz *Eldritch Horror: Przedwieczna groza*⁶, a także gry komputerowej *Call of Cthulhu: Mroczne zakątki świata*⁷. Każda z nich zaprojektowana została według podobnej strategii adaptacyjnej (dostosowanej rzecz jasna do konkretnego medium i do pewnych wyjściowych założeń na temat samego gameplayu), łączą je także związki fabularne (np. scenariusz *Call of Cthulhu: Mroczne zakątki świata* bazuje na wątkach zaproponowanych w podręczniku do *Zewu Cthulhu* pt. *Escape from Innsmouth*⁸, który z kolei przetwarza fabułę *Widma nad Innsmouth* Lovecrafta) i formalne (np. *Call of Cthulhu: Mroczne zakątki świata* powstało na licencji uzyskanej od Chaosium, a logo tego wydawcy pojawiło się na pudełku gry)⁹.

Analiza dotyczyć będzie przede wszystkim trzech aspektów wymienionych wyżej gier: uniwersum, fabuły oraz mechaniki. Każdy z tych tytułów inaczej hierarchizuje te trzy wymiary, jednak wszystkie odnoszą się na tych płaszczyznach do twórczości Lovecrafta i przekształcają ją w określony sposób. Zanim jednak przejdę do zasadniczej części artykułu, muszę przynajmniej pokrótce spróbować określić specyfikę prozy amerykańskiego pisarza.

Specyfika prozy Lovecrafta i kwestia Mitów Cthulhu

Chcąc opisać specyfikę twórczości Lovecrafta, musimy przede wszystkim wskazać na jej dwa elementy: po pierwsze, na wynikający z określonych założeń ontologicznych i estetycznych styl tego autora; po drugie, na wykreowaną przez niego fikcyjną mitologię, wspólną dla dużej grupy tekstów (nie tylko zresztą prozatorskich). Pierwszą z tych kwestii prześledził dokładnie m.in. S. T. Joshi, który interpretował warstwę estetyczną

4 Pierwszą edycję *Arkham Horror* wydało jeszcze w 1987 r. wydawnictwo Chaosium. Na publikację drugiej edycji o gruntownie przebudowanych zasadach gracze czekali do 2005 r., gdy *Arkham Horror* ukazało się za sprawą Fantasy Flight Games. FFG specjalizuje się m.in. w przygotowywaniu systemów RPG, gier planszowych, karcianych i bitewnych bazujących na znanych franczyzach (w ich ofercie są np. produkty sygnowane logo *Star Wars* czy *Warhammera*), dlatego też eksploatuje również uniwersum stworzone przez Lovecrafta. W niniejszej analizie odwołuję się do edycji z 2005 r. wydanej jako *Horror w Arkham* w 2009 r. przez Galaktę.

5 *Mansions of Madness*, Fantasy Flight Games 2011; wyd. pol.: Galakta 2012.

6 *Eldritch Horror*, Fantasy Flight Games 2014; wyd. pol.: Galakta 2014.

7 Headfirst Productions, Bethesda Softworks 2006.

8 Zob. K. A. Ross *et al.*, *Escape from Innsmouth*, Oakland 1992.

9 Oczywiście nie są to ani wszystkie gry wykorzystujące prozę Lovecrafta, ani nawet wszystkie gry bazujące na opisanej tu strategii adaptacyjnej. Głównym celem tego tekstu jest jednak przede wszystkim opisanie pewnego modelu, nie zaś drobiazgowo analizowanie kolejnych tytułów. Dlatego też przedmiotem artykułu jest grupa kilku najbardziej reprezentatywnych i najpopularniejszych gier.

utworów Lovecrafta przez pryzmat wyznawanych przez Amerykanina koncepcji filozoficznych: kosmicyzmu i materializmu mechanicznego. Zdaniem badacza opowiadania Lovecrafta stanowią ilustrację jego skrajnie deterministycznego światopoglądu – w tej perspektywie wobec ogromu kosmosu ludzkość i najważniejsze dla niej sprawy (dobro i zło, miłość i nienawiść itd.) nic nie znaczą, nie są w stanie ani przybliżyć nas do prawdziwej natury wszechświata, ani zdecydować o czymś na prawdę istotnym¹⁰.

Założenia te przekładają się więc na różne elementy stylu Lovecrafta. W swoim studium *Gra ze strachem* Marek Wydmuch zauważył, że w prozie amerykańskiego pisarza nieustannie powraca motyw globalnego, absolutnego zagrożenia:

To druga ingrediencja w Lovecraftowskiej recepcie: stworzenie uczucia, jakby ludzkość żyła na wulkanie, który w każdej chwili może zniszczyć ją bez śladu. W opowiadaniach Lovecrafta ludzie są wciąż o krok tylko od takiej katastrofy [...]. Lovecraft podniósł potencjał sił po obu stronach do n-tej potęgi: na jednym biegunie postawił swoje kosmiczne istoty – na drugim cały świat¹¹.

Jednocześnie, jak zauważa Joshi, Lovecraftowskie istoty są często niesprowadzalne do ludzkich kategorii – nie można opisać ich jako dobre bądź złe, zrozumieć ich motywacji, a nawet sposobu ich istnienia czy myślenia.

Ilustrację deterministycznej wizji świata w opowiadaniach Lovecrafta stanowi jednak nie tylko świat przedstawiony, lecz także fabuła. Zdaniem jednego z najbardziej wpływowych badaczy horroru Noëla Carrolla podstawowym dla tego gatunku układem zdarzeń jest złożona struktura odkrywania (wprowadzenie – odkrywanie – potwierdzanie – konfrontacja)¹². Jeśli z tej perspektywy przyjrzymy się opowiadaniom Lovecrafta, to przekonamy się, że większość z nich nie posiada elementu konfrontacji z potworem i zazwyczaj bazuje na dwu- lub jednofunkcyjnych schematach. Bohaterowie dowiadują się o istnieniu potwora, a wiedza ta (i otarcie się o prawdę o świecie) jest już wystarczająco destrukcyjna. Protagonisci opowiadań Lovecrafta nie mają właściwie żadnych szans na konfrontację z przeciwnikiem, nie mówiąc już o jego pokonaniu. Jedynym – spośród najpopularniejszych tekstów amerykańskiego pisarza – wyjątkiem od tej reguły jest *Zgroza w Dunwich*, w której łątwo wskazać złożoną strukturę odkrywania i do której z tego powodu przyjdzie nam jeszcze powrócić.

10 S. T. Joshi, *A subtler magick. The writings and philosophy of H. P. Lovecraft*, Berkeley 1999, s. 128–129.

11 M. Wydmuch, *Gra ze strachem. Fantastyka grozy*, Warszawa 1975, s. 133.

12 Zob. N. Carroll, *Filozofia horroru, albo Paradoksy uczuć*, przeł. M. Przyłipiak, Gdańsk 2004, s. 170–184.

Bezpośrednio z konstrukcją fabuły powiązana jest odpowiednia kreacja bohaterów – w większości wypadków biernych obserwatorów, a nie aktywnych uczestników wydarzeń. Sam Lovecraft pisał zresztą, że taki właśnie typ bohatera (pasywny świadek ciągu dziwacznych zdarzeń) jest w *weird fiction* najbardziej pożądanym, pozwala bowiem na literackie odtworzenie doświadczeń doznawanych w czasie snu¹³.

Drugim charakterystycznym elementem twórczości Lovecrafta jest fikcyjna mitologia pojawiająca się (czasem w tle, czasem na pierwszym planie) w dużej grupie tekstów. Na mitologię tę składają się przede wszystkim trzy filary: fantastyczne istoty i oddające im cześć kultury, fikcyjne książki i inne okultystyczne teksty oraz stworzone na potrzeby fabuły tereny leżące gdzieś w Nowej Anglii¹⁴, przy czym należy zaznaczyć, że autor *Zgrozy w Dunwich* włączył w obręb swojej mitologii również składniki wykreowane przez innych pisarzy. Jeszcze za życia Lovecrafta świat ten stał się atrakcyjnym dla korespondujących z Amerykaninem pisarzy zbiorem fantastycznych istot, rekwizytów i przestrzeni. Gdy już po śmierci Lovecrafta jego dorobek popularyzować zaczął August Derleth (proponując jednocześnie własną interpretację tej twórczości)¹⁵, zjawisko czerpania z tego świata przez innych autorów przybrało jeszcze na sile. Wówczas też na określenie tego uniwersum ukuto używane dziś powszechnie pojęcie Mitów Cthulhu, a świat stworzony przez Lovecrafta stał się ważnym i znanym przykładem świata współdzielonego przez wielu autorów, który z czasem stał się światem transmedialnym. Jak zauważa Van Leavenworth, świat ten, powołany do życia przez utwory Lovecrafta jako pewna konstrukcja mentalna, uniezależnił się od nich¹⁶, co oznacza, że eksplorowany w kolejnych dziełach (narracyjnych i nienarracyjnych) może być dobrze znany nawet tym odbiorcom, którzy nie przeczytali ani jednego tekstu Lovecrafta. Mogli oni bowiem grać w analizowane tu gry, czytać nawiązujące do Lovecrafta teksty (w tym dostępny w kilku wersjach *Necronomicon*, najsłynniejszą z okultystycznych ksiąg tego uniwersum) i komiksy, oglądać szereg filmów lub grafik i rysunków ukazujących poszczególne elementy Lovecraftowskiego świata¹⁷.

13 S. T. Joshi, *op. cit.*, s. 164.

14 *Ibidem*, s. 129.

15 *Ibidem*, s. 129–131. Na temat wkładu Derletha w sposób myślenia o twórczości Lovecrafta toczyła się istotna dyskusja. O ile Joshi ocenia ten wkład właściwie wyłącznie negatywnie, o tyle niektórzy próbują wskazać również jego pozytywne strony (zob. J. D. Haefele, *A Look Behind the Derleth Mythos. Origins of the "Cthulhu Mythos"*, Odense 2012).

16 V. Leavenworth, *The Developing Storyworld of H. P. Lovecraft*, [w:] *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, ed. by M.-L. Ryan, J.-N. Thon, Lincoln–London 2014, s. 333.

17 Swoiste świadectwo tego typu odbioru pojawia się w poświęconym Lovecraftowi eseu Michela Houellebecqa: „Niekiedy podczas spotkania z czytelnikami podchodzą

Wraz z powstawaniem kolejnych tekstów korzystających z tego imaginarium pierwotna wizja Lovecrafta ulegała jednak pewnej reinterpretacji, powielając przede wszystkim model zaczerpnięty ze *Zgrozy w Dunwich*, który – jak przekonuje Joshi – bynajmniej nie był reprezentatywny dla tej prozy. Z jednej strony, w Lovecraftowskim sztafażu zaczęto więc umieszczać fabuły o aktywnych bohaterach otwarcie konfrontujących się z istotami nadprzyrodzonymi, a ludzkość umieszczono w centrum działań i zainteresowań potworów. Z drugiej – istotom tym zaczęto przypisywać ustereotypizowane, łatwe do skonceptualizowania i wyjaśnienia motywacje, jednocześnie wpisując je w manichejski podział na dobro i zło.

Leavenworth przekonuje, że rdzeniem transmedialnego świata jest nie tylko zbiór podstawowych informacji na temat jego realiów i obowiązujących w nim praw, lecz także pewne wyobrażenie pozwalające interpretować wydarzenia zachodzące w tym świecie. Szwedzki badacz uważa, że taką rolę spełnia w wypadku Lovecraftowskiego uniwersum podstawowy dla niego temat – człowiek natyka się na przerażającą prawdę o ludzkości i wszechświecie¹⁸. Wydaje się jednak, że temat ten przez kolejnych autorów odwołujących się do Mitów był rozwijany przede wszystkim w kluczu zaproponowanym przez *Zgrozę w Dunwich*, kluczu zakładającym otwartą konfrontację między człowiekiem a potworami i oparcie fabuły na złożonej strukturze odkrywania.

O kwestiach tych należy więc pamiętać, gdyż omawiane gry stanowią nie tylko adaptację prozy Lovecrafta, lecz także kolejną drogę eksploracji świata Mitów Cthulhu. Można zatem założyć, że zarówno sposób postrzegania tego świata, jak i pewne sposoby jego eksploatacji będą zapośredniczone także przez dziedzictwo naśladowców amerykańskiego pisarza. Należy przy tym zauważyć, że stosunek gier do dorobku kontynuatorów Lovecrafta jest ambiwalentny. *Zew Cthulhu* często sięga po elementy, które zostały dodane do uniwersum przez innych autorów, reprodukuje również zaproponowaną przez nich wizję tego świata (np. podział na dobrych i złych bogów, zwalczających się wzajemnie) oraz podstawowy schemat fabularny (bazujący na *Zgrozie w Dunwich*). Jednocześnie jednak projektanci wprost odrzucają niektóre pomysły fabularne Derletha, np. powiązania Wielkich Przedwiecznych z czterema żywiołami, argumentując, że nie pasują one do oryginalnej wizji Lovecrafta¹⁹.

do mnie młodzi ludzie, prosząc o dedykowanie tej właśnie książki [H. P. Lovecraft. *Przeciw światu, przeciw życiu* – R. D.]. Odkryli Lovecrafta poprzez gry fabularne (RPG) czy CD-ROM-y. Nie czytali go i nawet nie mają takiego zamiaru” (M. Houellebecq, *H. P. Lovecraft. Przeciw światu, przeciw życiu*, wstęp S. King, przeł. J. Giszczak, Warszawa 2007, s. 25).

18 V. Leavenworth, *op. cit.*, s. 334.

19 Zob. S. Petersen, *op. cit.*, s. 98.

Aspekt uniwersum

Jeśli przyjrzymy się interesującemu nas zagadnieniu pod kątem sposobów kreacji uniwersum, dostrzeżemy, że każda z tych gier pozwala eksplorować świat wykreowany na potrzeby opowiadań przez Lovecrafta, a następnie rozwijanego przez jego kontynuatorów. Specyfika gier jako takich (a także ich poszczególnych rodzajów: fabularnych, planszowych, komputerowych) wymaga, aby elementy świata stworzonego przez amerykańskiego pisarza uległy rozwinięciu i dwojakiego rodzaju konkretyzacji umożliwiającej rozgrywkę w ramach wyznaczonych przez uniwersum.

Najlepiej widać to na przykładzie *Zewu Cthulhu*, który – jako gra fabularna – musi dostarczać użytkownikom wręcz encyklopedycznego i systematycznego opisu uniwersum, tak aby każdy z jego elementów mógł zostać wykorzystany w nowej, wymyślonej na potrzeby sesji fabule, wpisującej się w konkretny, zaproponowany przez twórców model rozgrywki.

Po pierwsze, *Zew Cthulhu* konkretyzuje Lovecraftowski świat na poziomie znakowym: ilustracje informują nas o wyglądzie potworów, tabela porównawcza z podręcznika głównego o tym, jak pod względem wzrostu i proporcji ciała mają się do siebie poszczególne fantastyczne istoty, mapa Arkham czy Innsmouth o topografii miast pojawiających się w opowiadaniach Lovecrafta. Gracze mogą poznać usystematyzowaną klasyfikację bóstw, otrzymują również opisy bibliograficzne różnych egzemplarzy *Necronomiconu* czy informacje o miejscach występowania różnych potworów itp. Skrawki informacji z literackiego pierwowzoru (np. imiona fantastycznych istot czy zdawkowe opisy ich wyglądu) zostają więc doprecyzowane tak, aby poszczególne elementy bez większego trudu złożyły się na potencjalnie nieskończoną liczbę nowych opowieści i aby ten świat można było bez przeszkód eksplorować.

Zaproponowane wyżej porównanie opisu RPG-owego uniwersum do encyklopedii nie jest przypadkowe. Podręczniki do większości gier fabularnych stanowią w gruncie rzeczy fikcyjną encyklopedię opisującą świat w taki sposób, aby w jego obrębie można było umieścić dowolną liczbę nowych, wymyślonych na potrzeby rozgrywki fabuł. Systemy RPG są więc być może jednym z najjaskrawszych przykładów światotwórstwa – tworzenia uniwersów, w których rozgrywa się akcja potencjalnie nieskończenie wielu tekstów. Omawiając to zjawisko, Krzysztof M. Maj zauważył:

Tak rozumiany świat staje się już w zasadzie uniwersum, światem nie tyle jednokrotnie przedstawionym, ile wielokrotnie przedstawianym i stwarzającym setkom odbiorców warunki – w apogeum poetyki dzieła otwartego – aktywnego uczestnictwa w procesie światotwórczym. Światoodczucie staje się w tym sensie także warunkiem wstępnym współuczestnictwa w aktywności światotwórczej – bowiem

bez uprzedniego nabycia, jak określilby to Eco, „kompetencji encyklopedycznej” odbiorcy trudniej jest osiągnąć stan „poznawczej rezydentności”, a tym samym doświadczyć immersji w konkretnym świecie narracji²⁰.

Światy gier fabularnych zostają więc opisane przy pomocy szeregu tekstów określających ich realia, podobnie jak inne uniwersa (niezależnie od tego, czy wywodzą się one z literatury, komiksów czy filmów):

Jakkolwiek zatem potencjalnie nieograniczona ilość reprezentacji diegetycznych miewa najczęściej charakter transmedialny, tak już spajająca je encyklopedia zdecydowanie ciąży ku transfiksionalności. Niezależnie bowiem od tego, czy encyklopedia służy opisaniu świata książek, filmów czy gier, niezmiennie korzysta z podobnego repertuaru komponentów narracyjnych (map, słowników, drzew genealogicznych, bestiariuszy, kalendarów itp.), które to, mając w przeważającej mierze charakter tekstualny i nieliteracki, służą pierwszoplanowo uwiarygodnieniu narracji o świecie²¹.

Zew Cthulhu konstytuuje zatem, systematyzuje i porządkuje Lovecraftowskie uniwersum, posługując się w tym celu zestawem sprawdzonych narzędzi i technik pozwalających na stworzenie spójnego świata, w którym mogą się rozgrywać kolejne fabuły inspirowane prozą amerykańskiego pisarza.

Po drugie, każdy z elementów Lovecraftowskiego imaginarium zostaje także skonkretyzowany w wymiarze ludycznym – potwory i bohaterowie uzyskują odpowiednie statystyki, a artefakty mają konkretne działanie w ramach mechaniki gry. Dzięki temu stają się interaktywne – prowadzący grę uzyskuje możliwość (obiektywnego, bo określonego matematycznie) symulowania reakcji świata na poczynania graczy, ci zaś mogą wykorzystywać jego różne elementy, aby wpływać na ten świat. Tak więc przeczytanie *Necronomiconu* otwiera przed graczem nowe możliwości mechaniczne i wiąże się ze ściśle określonymi konsekwencjami. W ten sposób poszczególne elementy uniwersum stanowią nie tylko składnik nowych fabuł, lecz także kolejnych rozgrywek.

Analizując aspekt uniwersum, należy zwrócić uwagę, że omawiane gry nie uruchamiają tylko i wyłącznie imaginarium Lovecraftowskiego – akcja właściwie każdej z omawianych gier domyślnie rozgrywa się w latach 20. i 30. XX w. (zazwyczaj w USA)²², w związku z czym projektanci

20 K. M. Maj, *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3, s. 382.

21 *Idem*, *Światotwórstwo w perspektywie narratologicznej*, [w:] *Literatura popularna. Tom 2: Fantastyczne kreacje światów*, red. E. Bartos et al., Katowice 2014, s. 73.

22 Wprawdzie domyślnie *Zew Cthulhu* oferuje możliwość rozgrywki w trzech epokach historycznych (latach 90. XIX w., latach 20. XX w. oraz szeroko rozumianej współczesności), jednak to okres międzywojenny jest zdecydowanie najpopularniejszy i najczęściej eksploatowany. Potwierdza to praktyka wydawnicza – spośród wszystkich podręczników opublikowanych do *Zewu Cthulhu* mniej więcej 110 pozycji

uruchamiają tutaj cały szereg zakorzenionych w masowej wyobraźni schematów i stereotypów kulturowych. Wyrazistym dowodem na aktualizację utrwalonych konwencji jest np. sekwencja otwierająca *Call of Cthulhu: Mroczne zakątki świata*, w której główny bohater, prywatny detektyw, znudzony oczekuje w swoim biurze na kolejne zlecenie. Ikoniczna dla czarnego kryminału i kina *noir* scena z miejsca odsyła każdego gracza do utrwalonych i powszechnie znanych schematów, uzupełniając Lovecraftowskie uniwersum o kolejny wymiar.

Aspekt fabularny

Analizując fabularny aspekt opisywanych gier, należy mieć na uwadze, że właściwie tylko *Call of Cthulhu: Mroczne zakątki świata* przedstawiają jedną zamkniętą historię, którą można poznać od początku do końca. W przypadku *Zewu Cthulhu* gracze mają do dyspozycji cały szereg oficjalnych scenariuszy proponowanych przez projektantów, równie dużą liczbę scenariuszy nieoficjalnych, a także narzędzia potrzebne do tworzenia własnych historii. Także *Posiadłość szaleństwa* bazuje na gotowych scenariuszach z rozbudowaną linią fabularną, zaś w dwóch pozostałych grach planszowych fabuła funkcjonuje już raczej jako tło dla samej rozgrywki (np. jako historie postaci graczy czy opisy z kart wydarzeń).

Przyglądając się tym – mniej bądź bardziej – rozbudowanym elementom fabularnym i szukając w nich pewnych minimalnych schematów budowania opowieści i realizowanych konwencji gatunkowych²³, możemy dostrzec, że przede wszystkim bazują one na schemacie zaczerpniętym ze *Zgrozy w Dunwich* (stąd też, jak zauważył Stanisław Krawczyk, analizując scenariusze do *Zewu Cthulhu* w perspektywie narratologicznej, punktem kulminacyjnym tych przygód jest rytuał: „obrzęd, który ma albo otworzyć, albo zamknąć przejście między naszym światem a koszmarnej rzeczywistością ciemnych bóstw i demonów”²⁴). Zazwyczaj te historie aktualizują zatem złożoną strukturę odkrywania, inkorporując w jej obręb elementy dwóch podstawowych poetyk: po pierwsze, kry-

przeznaczonych było do rozgrywek w latach 20. i 30.; ok. 40 – we współczesności, zaś 6 – u schyłku XIX w. W podręczniku podstawowym do najnowszej, siódmej edycji wariant wiktoriański już w ogóle się nie pojawia. Zob. zestawienie materiałów do *Zewu Cthulhu*: <http://bit.ly/237gsUN> [dostęp: 30.04.2016].

23 Zastosowanie pojęcia „konwencji gatunkowej” w analizie gier fabularnych zaproponował Stanisław Krawczyk w artykule omawiającym system *Changeling: The Lost* (zob. S. Krawczyk, *Analiza konwencji tematycznych gry fabularnej Changeling: The Lost*, „Literatura i Kultura Popularna” 2011, nr 17, s. 85–97).

24 *Idem*, *Ciągle ta sama historia? O powtarzalności fabuł w narracyjnych grach fabularnych*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 147, <http://bit.ly/1QoQHwI> [dostęp: 30.04.2016]. Krawczyk analizował oczywiście scenariusze polskich autorów, jednak można założyć, że większość z nich reprodukowałam schematy wywiedzione z oficjalnych przygód wydawanych przez Chaosium.

minalnej (co oznacza położenie nacisku na funkcji potwierdzania); po drugie zaś – przygodowej (co wiąże się z naciskiem położonym na funkcję konfrontacji).

Wykorzystanie konwencji kryminalnej oznacza, że fabułę organizuje schemat śledztwa z charakterystycznymi dla niego elementami: narracją linearno-powrotną, czynem zagadkowym (o którym prawdę trzeba odkryć, zbierając i interpretując odpowiednie wskazówki), stałym sztafażem oraz rekwizytami. Typowa dla powieści kryminalnej narracja linearno-powrotna za punkt wyjścia dla fabuły obiera czyn zagadkowy, a wszelkie działania posuwające akcję do przodu jednocześnie odsyłają w przeszłość, wyjaśniając krok po kroku tajemnicze zdarzenie²⁵. Tak skonstruowana jest np. historia w *Call of Cthulhu: Mroczne zakątki świata*, w której główny bohater (który sam nie jest w stanie do końca wyjaśnić tajemniczych zdarzeń ze swojej przeszłości) trafia do Innsmouth, gdzie prowadzi śledztwo w sprawie zaginionego pracownika sklepu. Dopiero z czasem okazuje się, że za tą z pozoru prostą sprawą kryje się znacznie ważniejsza tajemnica, a próbując odkryć prawdę o Innsmouth protagonista zrozumie także, co przydarzyło mu się w przeszłości.

Na detektywistycznych badaniach, które często, choć nie zawsze, ujawniają nadnaturalne oblicze czynu zagadkowego, skupia się też większość ze scenariuszy do *Zewu Cthulhu*. Krawczyk jako jedną z funkcji typowych dla scenariuszy do tego systemu wyróżnił badanie:

Badanie – aktywne poszukiwanie informacji, które wiedzie zazwyczaj [...] do poszerzenia wiedzy o zbliżającym się rytuale. Wiąże się z lekturą źródeł pisanych: książek odnalezionych w bibliotece, listów, dzienników, a nawet rachunków sklepowych. Jeżeli akcja gry została umieszczona w odpowiednio zaawansowanych technologicznie realiach, możliwe jest także wyszukanie potrzebnych danych w internecie²⁶.

Zdobywanie informacji to nie tylko czytanie rozmaitych pisanych źródeł, ale często także rozmowy ze świadkami, śledzenie podejrzanych czy interpretacja znalezionych poszlak.

Na odkrywaniu i badaniu wskazówek i rozwiązywaniu zagadek bazuje również fabuła (oraz mechanika) *Posiadłości szaleństwa* – odkrycie tajemnicy, jaką skrywa tytułowa posiadłość, jest głównym zadaniem gracza i głównym warunkiem zwycięstwa. Na początku każdej rozgrywki grający są zapoznawani z sytuacją wyjściową, otrzymują również podstawowe informacje, które – odpowiednio zinterpretowane – mają skierować ich do właściwego pomieszczenia na planszy. Tam odkrywają kolejne wskazówki, które wskazują kolejne miejsca itd.

25 Zob. S. Lasić, *Poetyka powieści kryminalnej. Próba analizy strukturalnej*, przeł. M. Petryńska, Warszawa 1976.

26 S. Krawczyk, *Ciągle...*, s. 147.

Kryminalny schemat fabularny uzupełnia zaczerpnięty z powieści detektywistycznej sztafaż. Za pomocą rozpoznawalnych rekwizytów uruchamia się u graczy utrwalone skojarzenia – jak we wspomnianej scenie otwierającej *Call of Cthulhu: Mroczne zakątki świata* czy w toku kampanii *Maski Nyarlathothepa*, w trakcie której gracze mogą otrzymać m.in. pudełko od zapalek z logo baru, które pozwoli im powiązać bohatera niezależnego z tym miejscem. Przedmiot ten funkcjonuje nie tylko w ramach fikcyjnej fabuły, lecz także w ramach sesji jako rekwizyt: prowadzący grę powinien wyciąć pudełko z przygotowanego przez projektantów szablonu i wręczyć go graczom²⁷. Tego rodzaju poszlaka to jeden z typowych chwytów znanych z powieści i filmów kryminalnych. Umieszczenie jej w fabule scenariusza uruchamia od razu pewien specyficzny schemat postępowania, który pozwala na wyciągnięcie konkretnych wniosków (pudełko nie znalazło się tu przypadkowo, a w barze można uzyskać potrzebne informacje) i podjęcie konkretnych działań (przeszukanie lokalu, przesłuchanie jego pracowników itp.).

Z kolei aktualizacja konwencji przygodowej w ramach analizowanych fabuł oznacza piętzenie przed postaciami graczy kolejnych wyzwań, którym muszą stawić czoła przy pomocy siły fizycznej oraz sprytu i które często rozgrywają się w egzotyczno-fantastycznej scenerii. Tymi historiami rządzi przede wszystkim logika przygody, a wszystkie elementy uniwersum pojawiają się w nich po to, aby tę przygodę zainicjować, pomóc graczom bądź przeszkodzić im w osiągnięciu celu. Gracze ścierają się zatem z potworami z opowiadań Lovecrafta, trafiają do niezwykłych miejsc, odnajdują pozaziemskie artefakty lub pradawne księgi itd.

O ile pierwsza część fabuły *Call of Cthulhu: Mroczne zakątki świata* aktualizuje konwencję kryminalną, o tyle druga wyraźnie odwołuje się do schematu przygodowego. Główny bohater walczy więc m.in. z Dagonem (strzelając do niego z okrętowego działa), trafia na Diabelską Rafę, znajduje miotacz energii zbudowany przez przedstawicieli Wielkiej Rasy z Yith itd. Tło dla tych wydarzeń stanowi zaś federalna interwencja w Innsmouth (wspomniana w *Widmie nad Innsmouth*): wkroczenie do miasta agentów FBI i wojska, co oczywiście wiąże się ze spektakularnymi scenami walk i pościgów.

Podobną konwencję gatunkową eksploatują *Horror w Arkham* oraz *Eldritch Horror* – aby zwyciężyć, gracze muszą eksplorować egzotyczną

²⁷ Jeszcze dalej w powiązaniu Mitów Cthulhu i konwencji kryminalnej poszedł system *Trail of Cthulhu*, który oparto na mechanice GUMSHOE System. Gumshoe to slangowe określenie prywatnego detektywa, często pojawiające się na kartach czarnych kryminalów, a te zasady są specjalnie przygotowane do rozgrywania sesji detektywistycznych. Mamy więc do czynienia z wyraźnym naciskiem na tę konwencję, która znajduje swoje odzwierciedlenie również w mechanice gry.

przeźren (w tym także miejsca, które nie znajdują się na Ziemi: inne wymiary i planety), walczyć z potworami (m.in. przy pomocy broni palnej, dynamitu czy magicznych artefaktów), wychodzić cało z rozmaitych niebezpieczeństw itd. Obie gry bazują więc przede wszystkim na konwencji przygodowo-awanturkowej, co wpływa również na samą mechanikę. O ile w tych dwóch grach statystyki bohaterów i sam system walki sprawia, że gracze mogą zmagać się wielokrotnie z najpotężniejszymi istotami z Lovecraftowskiego uniwersum (jedną ze ścieżek zwycięstwa w *Horrorze w Arkham* jest pokonanie Wielkiego Przedwiecznego), o tyle *Posiadłość Szaleństwa* została tak zaprojektowana, że pewne wyzwanie stanowi pojedynczy zombie lub Mi-Go.

Eksplorowanie tych dwóch konwencji (czasem w ramach odrębnych fabuł, czasem zaś w ramach jednej historii)²⁸ oznacza również zmianę typu bohatera. Jak wspominałem na wstępie, protagonistów Lovecrafta cechowała pasywność i bierność, o czym pisał w swoim eseju również Houellebecq:

Czytając opowiadania Lovecrafta, często zadajemy sobie pytanie, dlaczego protagonistą potrzebują tyle czasu, by zrozumieć istotę zagrożenia. Wydają nam się doprawdy ograniczeni. [...] Patrząc [...] z drugiej strony, gdyby pojęli, co im się przydarza, nic nie powstrzymałoby ich od panicznej ucieczki. Co ma się wydarzyć dopiero na końcu opowiadania. Czy miał inny wybór? [...]. Można wyobrazić sobie powieść pełną tajemniczych przygód, której bohaterowie, zdecydowani i mężni [...], stanęliby w obliczu strasznego i cudownego świata Howarda Philipa Lovecrafta²⁹.

Ten typ bohatera, który dla Houellebecq jest tylko opcją potencjalną, pojawia się w analizowanych grach: aktywny i mężny protagonista, mierzący się (często zwycięsko) z Lovecraftowskimi potworami, występuje w *Call of Cthulhu: Mroczne zakątki świata* (choć jest to zwycięstwo chwilowe, okupione – jak sugeruje nam rama narracyjna fabuły – szaleństwem protagonisty) oraz wszystkich grach planszowych, takie też postaci domyślnie proponuje graczom *Zew Cthulhu*. Są to bohaterowie,

28 W *Zewie Cthulhu* brakuje w zasadzie wyraźnego rozgraniczenia tych dwóch konwencji. Dlatego w zbiorze scenariuszy *Przerażające podróże* możemy natknąć się zarówno na przygody, których fabuła w większości bazuje na schematach kryminału (np. *Szaleńcza jazda*), jak i eksploatujących kody przygodowe (np. *Pancerne anioły*). W sposób zdecydowanie ostrzejszy oddziela od siebie te dwie konwencje (a więc i dwa sposoby gry) wspomniane *Trail of Cthulhu*, które wprowadza podział na dwa modele rozgrywki: tradycyjny (*Purist*) i pulpowy (*Pulp*). Różnią się one nie tylko proponowaną fabułą, ale wprowadzają również modyfikacje mechaniczne: np. w drugim z trybów dużo trudniej bohaterowi zginąć czy oszaleć. Znamienne jest tu zwłaszcza jednoznaczne odwołanie do tradycji literatury pulpowej jako aktualizowanej konwencji gatunkowej. Więcej na ten temat zob. T. Smejliś, *Pulp era w grach fabularnych*, „Literatura i Kultura Popularna” 2011, nr 17, s. 45–57.

29 M. Houellebecq, *op. cit.*, s. 59.

którzy mają odkrywać istotę tego, co dzieje się wokół nich, i przeciwdziałać złu.

Aspekt mechaniczny

Poprzednie dwa analizowane aspekty odnosiły się do elementów, które są przez gry bezpośrednio zapożyczane z literackiego pierwowzoru i które ulegają tylko pewnym modyfikacjom w procesie adaptacji. Teraz natomiast chciałbym skupić się na kwestii mechaniki, którą gry musiały stworzyć od podstaw i połączyć ją w jedną całość z uniwersum i proponowanymi fabułami. Wychodzę tutaj z założenia, że procedury funkcjonujące w ramach systemu gry również tworzą określone znaczenia i sensy:

Umiejętność czytania symulacji jest kluczowa w analizie ideologicznej gry. Badacz powinien umieć ocenić, w jaki sposób zaprojektowany jest model danego procesu w grze (przede wszystkim: co i w jakim stopniu zostało w nim uproszczone); w jakiej pozycji umieszcza ona gracza, jakie możliwości mu daje, a jakie odbiera; na czym polega wpływ gracza na świat gry; za jakie działania gracz jest nagradzany, a za jakie karany; w jaki sposób komunikuje się graczowi skuteczność lub nieskuteczność jego działań³⁰.

Przyglądając się z tej perspektywy zasadom każdej z analizowanych gier, dostrzeżemy łatwo, że twórcy jednocześnie starają się umożliwić graczom interaktywną rozgrywkę oraz dać pewien mechaniczny ekwiwalent charakterystycznego dla opowiadań Lovecrafta fatalizmu i poczucia osaczenia. W wypadku *Call of Cthulhu: Mrocznych zakątków świata* środkiem do osiągnięcia tych dwóch celów jest sięgnięcie po chwytły konstytywne dla survival horroru. Ten gatunek gier komputerowych posługuje się pewną określoną pulą mechanizmów, które mają na celu wywołanie w odbiorcy poczucie zagrożenia: gracz musi więc poszukiwać rozwiązań kolejnych zagadek w zamkniętych, labiryntowo skonstruowanych przestrzeniach (i w scenerii typowej dla horroru), konfrontować się z silnymi przeciwnikami, a możliwości postaci (jej wytrzymałość, cechy fizyczne, dostępny arsenał) są bardzo ograniczone³¹. Wszystkie te mechanizmy znajdują zastosowanie w *Call of Cthulhu: Mroczne zakątki świata* – przez większą część gry bohater porusza się w skomplikowanym

30 P. Sterczewski, *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako analizie gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 2012, nr 6, s. 216–217. Sterczewski omawia w tym artykule potencjał badawczy koncepcji zaproponowanej przez Iana Bogosta w pracy *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames* (Cambridge–London 2007). Teorię tę na polskim gruncie przybliżał także Marcin Petrowicz (*Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, „Replay, The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1, s. 81–91, <http://bit.ly/1QoPEwV> [dostęp: 30.04.2016]).

31 Na temat poetyki survival horroru zob. M. Żmuda, *Horror w grach komputerowych: poetyka grozy a gatunek survival horror*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków 2012, s. 205–215.

labiryntie korytarzy lub ulic, a gra w żaden sposób nie informuje, w którą stronę należy podążać ani jak skonstruowana jest ta przestrzeń. Jednocześnie z powodu ograniczonego arsenału, niewielkiej wytrzymałości awatara oraz braku wyraźnego, linearnego zwiększania jego możliwości wraz z postępem gry przez większą część rozgrywki potworów należy raczej unikać bądź przed nimi uciekać, a nie z nimi walczyć.

Call of Cthulhu: Mroczne zakątki świata wykorzystuje też charakterystyczny dla survival horroru mechanizm dezorientacji gracza, ograniczając mu na poziomie systemu gry możliwość rozeznania się w przestrzeni i utrudniając sterowanie postacią³². W omawianej grze chwytaki takie mają na celu imitowanie szaleństwa, z którym musi mierzyć się awatar. Gdy główny bohater wystawiony jest na działanie silnego stresu (ktoś do niego strzela, znajduje się na dużej wysokości, widzi potwora), obraz na ekranie się rozmywa, a ruchy postaci ulegają spowolnieniu, reaguje też z opóźnieniem na komendy gracza. Zbyt długie narażenie protagonisty na stres i strach może skończyć się całkowitą utratą kontroli nad awatarem, który popełnia wówczas samobójstwo. Jednocześnie płynność rozgrywki jest często przerywana przez wizje dręczące głównego bohatera: mogą to być albo halucynacje (np. gdy w miejskich kanałach widzi i słyszy martwą dziewczynkę), albo też swoista zmiana perspektywy (gdy postać zaczyna widzieć świat z perspektywy wrogich istot znajdujących się w pobliżu). Chwyty te, budując poczucie zagrożenia, sprawiają jednocześnie, że gra staje się wyzwaniem mechanicznym. Wykorzystanie poetyki survival horroru oznacza, że *Call of Cthulhu: Mroczne zakątki świata* nie tworzy nowych mechanizmów rozgrywki, a jedynie adaptuje na potrzeby lovecraftowskiej opowieści te, które zostały wypracowane i sprawdzone już wcześniej w pokrewnych gatunkowo grach.

Obie wspomniane wyżej kwestie (projektowanie gry tak, aby postaci były wyraźnie słabsze od przeciwników, oraz mechaniczne imitowanie szaleństwa) są istotne, ponieważ znajdują swoje odpowiedniki w większości analizowanych tu gier. O ile *Zew Cthulhu* rzeczywiście opisuje w kategoriach mechanicznych różne istoty z Lovecraftowskiego uniwersum, umożliwiając się zmierzenie z nimi na normalnych zasadach, o tyle w wielu przypadkach przypisane statystyki są tak wysokie, że postaci graczy nie mają właściwie szans na zwycięstwo w takim starciu. Cthulhu, który automatycznie zabija od jednego do trzech bohaterów podczas jednej rundy walki, a pokonany odradza się po kilkunastu minutach w pełni sił, jest tego najjaskrawszym przykładem. Celowo zatem skala mechaniki została ustawiona tak, żeby starcie było z góry przegrane.

32 Zob. *ibidem*.

W innych grach, których specyfika wymaga, aby taka wygrana była możliwa, również uwydatniono tego rodzaju kontrast – zwycięstwo jest trudne i wymaga wielu poświęceń (stąd np. jasne podkreślenie w *Horrorze w Arkham*, że jeśli któryś z bohaterów zginie podczas walki z Wielkim Przedwiecznym, ale potwór zostanie pokonany, to wygrali wszyscy gracze, a nie tylko ci, których postaci przetrwały starcie).

Również popularność mechanicznego rozwiązywania kwestii zdrowia psychicznego bohaterów jest nieprzypadkowa – motyw szaleństwa jest jednym z najistotniejszych i najlepiej znanych motywów w opowiadaniach Lovecrafta. Co ważne, narracje Mitów Cthulhu bardzo często usiłują – przy pomocy narzędzi typowych dla danego medium – unaoczniać doświadczenie szaleństwa i niemożności opisanie nadnaturalnych doświadczeń ludzkim językiem. Wątek ten analizował w przywoływanym tekście Leavenworth, znajdując wspólny mianownik dla formalnej strony niemej adaptacji filmowej *Zewu Cthulhu* (*The Call of Cthulhu*, reż. A. Leman, USA 2005), mechaniki szaleństwa z gry fabularnej *Zew Cthulhu* oraz chwytów zastosowanych w grze paragrafowej *Anchorhead: An Interactive Gothic*. Zdaniem szwedzkiego badacza, te trzy tytuły łączy odwołanie do dwóch ważnych dla uniwersum Mitów Cthulhu elementów: utratę samokontroli doświadczanej przez tych, którzy poznają prawdziwą naturę wszechświata, oraz niemożność wyrażenia tej wiedzy w jakiegokolwiek dostępczej ludzkiej formie komunikacji³³.

Ponownie więc w grach ten sam element staje się istotny w ramach dwóch porządków (znakowego i ludycznego), jednocześnie odsyłając do literackiego pierwowzoru i umożliwiając oraz dynamizując rozgrywkę.

W wariacie najprostszym zdrowie psychiczne bohatera (reprezentowane przez punkty poczytalności) funkcjonuje na podobnej zasadzie jak jego kondycja fizyczna (reprezentowana przez punkty życia). Postać traci je więc w wyniku spotkań z potworami lub wydarzeń losowych, czasem też poświęcone zostają dla konkretnego mechanicznego efektu (np. rzucenia czararu), a ich całkowita utrata wiąże się z określonymi konsekwencjami. Funkcjonowanie dwóch współczynników (zdrowia fizycznego i psychicznego) równocześnie sprawia, że bardzo trudno rozwinąć postać w sposób wszechstronny, tak aby była ona silna w każdym aspekcie rozgrywki: postać silna fizycznie zazwyczaj jest słaba psychicznie. W ten sposób poczytalność funkcjonuje m.in. we wszystkich trzech analizowanych grach planszowych.

Dużo bardziej rozbudowany mechanizm reguluje rozgrywkę w *Zewie Cthulhu*, gdzie punkty poczytalności (PP) określają wytrzymałość psychiczną bohatera, jednocześnie zaś nie ma możliwości, aby ich nie tracić

33 V. Leavenworth, *op. cit.*, s. 338.

(zwiększająca się wiedza na temat Mitów Cthulhu redukuje liczbę PP), również szanse na ich regenerację są nikłe. W tej sytuacji każde zwycięstwo w ramach pojedynczego scenariusza okupione jest utratą PP, a więc nad każdym z bohaterów ciąży groźba popadnięcia w obłąd. Odwrotnie niż w większości głównonurtowych gier fabularnych (by przywołać tylko *Dungeons & Dragons* czy *Warhammera*) w *Zewie Cthulhu* postać nie staje się silniejsza z sesji na sesję (wzrost współczynników, a więc mechanicznych możliwości bohatera, jest zazwyczaj nieznaczny), wręcz przeciwnie – jej poczytalność stale spada. Jest to zatem kolejny mechaniczny ekwiwalent typowego dla Lovecrafta pesymistycznego determinizmu. Klęska bohatera została jedynie odłożona w czasie – pojedyncze starcia z potworami mogą zakończyć się sukcesem, jednak w końcu przeplaci on te potyczki szaleństwem.

Środki zastosowane w analizowanych grach zmierzają więc w jednym kierunku – podważają silną pozycję i kreację protagonisty. Piotr Sterczewski, analizując w artykule *Gra w utratę kontroli. Słaba podmiotowość, kwestionowanie racjonalności i problematyzowanie utożsamienia w narracyjnych grach komputerowych* kilka z pozoru odmiennych gier wideo, wskazuje, że wszystkie je łączy podważanie wizerunku głównego bohatera jako postaci silnej, niezależnej i aktywnej oraz idei linearnego postępu organizującego strukturę gry. Jak wskazuje autor artykułu:

Wszystkie wymienione przeze mnie środki i przykłady dowodzą, że w grach także możliwe jest przedstawienie słabego podmiotu – wizji człowieka, który jest uwarunkowany zewnętrznymi czynnikami, poddający się temu, co nieracjonalne i poza kontrolą świadomości, niepotrafiący całkowicie podporządkować sobie rzeczywistości. Nie ma koniecznego związku między interaktywnością a pełną swobodą lub poczuciem wszechmocy – gry mają również środki do kwestionowania takich przekonań³⁴.

Wydaje się, że podobne mechanizmy zastosowano w analizowanych grach – postaci, którymi dysponuje gracz, znajdują się gdzieś pomiędzy Lovecraftowskimi biernymi obserwatorami, wspomnianymi przez Houellebecq, a aktywnymi, silnymi i niezależnymi bohaterami większości gier. Jednocześnie więc nawiązując do literackiego pierwowzoru, udostępnia się graczom interaktywną rozgrywkę, której celowe osłabienie potencjału ich postaci jest nie tylko immanentnym elementem mechaniki, lecz także jej znakiem rozpoznawczym, pozwalającym na odróżnienie się od innych tytułów.

34 P. Sterczewski, *Gra w utratę kontroli. Słaba podmiotowość, kwestionowanie racjonalności i problematyzowanie utożsamienia w narracyjnych grach komputerowych*, „Replay, The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1, s. 57, <http://dspace.uni.lodz.pl:8080/xmlui/handle/11089/8806> [dostęp: 30.04.2016].

Strategia adaptacyjna

Jak wykazała powyższa analiza, istnieje pewna spójna i reprodukowana w wielu tytułach strategia adaptacyjna pozwalająca na tworzenie gier odwołujących się do dorobku Lovecrafta i jego kontynuatorów. Strategia ta obejmuje:

1. dwojakiego rodzaju (znakową i ludyczną) konkretyzację świata Mitów Cthulhu w najdrobniejszych detalach i częste odwoływanie się do jego ikonicznych elementów;
2. osadzenie w ramach tego świata fabuł bazujących na złożonej strukturze odkrywania i elementy dwóch konwencji: kryminalnej i przygodowej;
3. stworzenie takich reguł rozgrywki, które jednocześnie umożliwiają interaktywne działania graczy i stanowią mechaniczny ekwiwalent pesymistycznego i deterministycznego wymiaru prozy amerykańskiego pisarza (np. symulując szaleństwo, w które popada bohater opowieści).

Nie jest to oczywiście jedyna strategia – istnieją gry, które także sięgają po Lovecraftowskie inspiracje, jednak przetwarzają one materiał wyjściowy w sposób odmienny. Dobrym przykładem jest polskie *De profundis* usiłujące jak najbardziej zbliżyć się do literackiego pierwowzoru. Rozgrywka polega tu na tworzeniu opowieści za pomocą przesyłanych listów, a autor gry wyraźnie podkreśla rolę specyficznej atmosfery opowiadań Lovecrafta i sugeruje prymat: „sfery myśli, przeżyć i refleksji postaci”³⁵ nad warstwą akcji. Jest to zatem swoista zabawa paraliteracka – gra polegająca na zbiorowym tworzeniu opowieści przypominających teksty Lovecrafta. Niejako na przeciwległym biegunie znajduje się *CthulhuTech*, który wykorzystuje istoty z Mitów Cthulhu do stworzenia gry opisywanej przez autorów jako połączenie konwencji horroru z opowiadań Lovecrafta z historiami rodem z *anime* o mechach³⁶. Jej bohaterowie, piloci olbrzymich robotów, w odległej przyszłości stawiają czoła potworom wywodzącym się z kart opowiadań pisarza. W ramach różnych strategii możliwe są więc zarówno takie, które proponują maksymalne zbliżenie się do literackiego pierwowzoru, jak i takie, które traktują go tylko jako zasób atrakcyjnych i powszechnie rozpoznawalnych elementów.

Ze względu na specyfikę gier fabularnych warto zaznaczyć, że model rozgrywki proponowany przez twórców *Zewu Cthulhu* (czy jakiegokolwiek innego RPG) nie zawsze musi być modelem aktualizowanym przez konkretnych graczy (*survival horror* czy gry planszowe zostawiają tu rzecz jasna znacznie mniej swobody). Pojawia się zatem problem ko-

35 M. Oracz, *De Profundis*, Gliwice 2001, s. 13.

36 Zob. M. Grau, F. McKay, *CthulhuTech*, Edmonds 2007, s. 12.

dów odbioru, czyli uwarunkowanych kulturowo sposobów wykorzystywania narzędzi podsuwanych przez twórców. W kontekście *Zewu Cthulhu* warto wspomnieć o rozpowszechnionym w Polsce na przełomie XX i XXI w. dramatystycznym sposobie myślenia o tym systemie (i o RPG w ogóle). W pisanych przez polskich autorów materiałach do *Zewu Cthulhu* stale przewijają się rady dotyczące redukcji roli mechaniki, wzmocnienia immersji oraz wywoływania w graczach uczucia grozy³⁷. Kod odbioru stanowił więc siatkę nałożoną na oryginalny *Zew Cthulhu*, która uwypuklała tylko niektóre jego elementy, inne przesłaniając, co miało przybliżyć rozgrywkę do literackiego pierwowzoru. Był to jeden z przejawów silnej na polskim rynku RPG tendencji do dodatniego wartościowania stylu dramatystycznego, absolutyzowania immersji i myślenia o grach fabularnych w kategorii sztuki³⁸. Być może w przypadku *Zewu Cthulhu* znaczną rolę odegrała specyfika rodzimego rynku wydawniczego – polscy gracze znali Mity Cthulhu przede wszystkim z opowiadań Lovecrafta, bowiem większość jego kontynuatorów nie została w kraju przetłumaczona ani wydana. W związku z tym pewne znaczne przesunięcie, które dokonało się w amerykańskich wyobrażeniach o świecie Lovecrafta za sprawą m.in. Derletha, nigdy nie zaszło w świadomości polskich czytelników. Są to już jednak kwestie związane nie z proponowanym przez projektantów modelem rozgrywki, lecz z modelem aktualizowanym przez konkretną społeczność graczy.

Równie interesującym problemem są próby dalszego rozwijania tej strategii adaptacyjnej na gruncie innych mediów. Popularność *Horroru w Arkham* zaowocowała wydawaną przez FFG serią powieści jednoznacznie podkreślających swój związek z planszowym bestsellerem (okładki sygnowane są logo *Horroru w Arkham*, grafiki utrzymane są w tym samym kluczu stylistycznym, a w ramach fabuły wykorzystuje się postaci pojawiające się na kartach do gry). Charakterystyczny jest już pierwszy akapit opisujący tę serię powieściową zaczerpnięty ze strony wydawnictwa

37 Najlepszy przykład stanowił cykl poradników Miłosza Brzezińskiego *Skrót do R'lyeh* publikowany w „Magii i Mieczu” w latach 1997–1999. W posłowniu do zbiorowego wydania tych felietonów Tomasz Z. Majkowski wprost stwierdza, że pod koniec lat 90. „niepomierne wzrósł prestiż sesji i systemów grozy, a umiejętność przestraszenia graczy stała się probierzem umiejętności prowadzącego. Przestrzeganie zasad mechaniki, formuła przygodowa czy nastrój zabawy zmieniły się w niepożądany balast” (T. Z. Majkowski, *Długa droga do R'lyeh*, [w:] M. Brzeziński, *Skrót do R'lyeh*, il. H. Czajkowski, Gliwice 2010, s. 117).

38 Na temat tej charakterystycznej cechy polskiego rynku RPG przełomu wieków na przykładzie *Wiedźmina: Gry Wyobraźni* zob. R. Dudziński, K. Kowalczyk, *Kość Przeznaczenia ma sześć ścianek. Model rozgrywki w Wiedźminie: Grze Wyobraźni*, [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński et al., Wrocław 2015, s. 99–111, <http://tricksterzy.pl/download/wiedzmin/> [dostęp: 30.04.2016].

– czytelnik zostaje od razu poinformowany, że akcja interesujących go dzieł rozgrywa się w konkretnym czasie i miejscu (Nowa Anglia lat 20. i Lovecraftowskie uniwersum). Następnie zaś natyka się na następujący zarys fabuły:

Sledź losy ikonicznych bohaterów [*Horroru w Arkham*], takich jak Jacqueline Fine i Oliver Grayson, usiłujących nie tylko zrozumieć tajemnicze wydarzenia rozgrywające się wokół miasta Arkham, lecz także ocalić ludzkość przed niewysłowionym złem i potworną zagładą³⁹.

Ten krótki opis zachęca więc do sięgnięcia po reklamowane powieści, wykorzystując w charakterze słów-kluczy właściwie wszystkie najważniejsze elementy analizowanej wyżej strategii adaptacyjnej. Przywołane zostaje zarówno konkretne Lovecraftowskie uniwersum oraz Nowa Anglia lat 20., jak i obie podstawowe konwencje fabularne: kryminalna (zrozumienie tajemniczych wydarzeń) i przygodowa (ocalenie ludzkości przed niewysłowionym złem).

Problem funkcjonowania prozy Lovecrafta w przestrzeni gier (a szerzej rzecz ujmując – w kulturze współczesnej w ogóle) jest, jak widać, problemem złożonym. Powyższa analiza zarysowała jedynie jeden jego aspekt, wskazując na to, w jaki sposób projektanci adaptują twórczość amerykańskiego pisarza na potrzeby nowego, odmiennego od literatury medium. Stanowi to bowiem jedno z zagadnień kluczowych dla zrozumienia fenomenu Lovecraftowskiej prozy i nieustannych odwołań do niej we współczesnej kulturze masowej.

Bibliografia

- Dudziński Robert, Kowalczyk Kamila, *Kość Przeznaczenia ma sześć ścianek. Model rozgrywki w Wiedźminie: Grze Wyobraźni*, [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński et al., Wrocław 2015, s. 99–111, <http://tricksterzy.pl/download/wiedzmin/> [dostęp: 30.04.2016].
- Haefele John D., *A Look Behind the Derleth Mythos. Origins of the "Cthulhu Mythos"*, Odense 2012.
- Houellebecq Michel, *H. P. Lovecraft. Przeciw światu, przeciw życiu*, wstęp S. King, przeł. J. Giszczak, Warszawa 2007.
- Joshi S. T., *A Subtler Magick. The Writings and Philosophy of H. P. Lovecraft*, Berkeley 1999.
- Krawczyk Stanisław, *Analiza konwencji tematycznych gry fabularnej Changing: The Lost*, „Literatura i Kultura Popularna” 2011, nr 17.
- Krawczyk Stanisław, *Ciągle ta sama historia? O powtarzalności fabuł w narracyjnych grach fabularnych*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 147, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/1/> [dostęp: 30.04.2016].

39 „Follow iconic characters such as Jacqueline Fine and Oliver Grayson as they strive to not only understand the mysterious events happening through the city of Arkham, but save all mankind from unspeakable evil and terrible doom” (<http://bit.ly/1XUV4Bg> [dostęp: 6.01.2016]).

- Lasić Stanko, *Poetyka powieści kryminalnej. Próba analizy strukturalnej*, przeł. M. Petryńska, Warszawa 1976.
- Leavenworth Van, *The Developing Storyworld of H. P. Lovecraft*, [w:] *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, ed. by M.-L. Ryan, J.-N. Thon, Lincoln–London 2014.
- Maj Krzysztof M., *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3, s. 382.
- Maj Krzysztof M., *Światotwórstwo w perspektywie narratologicznej*, [w:] *Literatura popularna. Tom 2: Fantastyczne kreacje światów*, red. E. Bartos *et al.*, Katowice 2014.
- Mochocka Aleksandra, *Polskie gry planszowe oparte na utworach literackich – rekonosans*, [w:] *Adaptacje II. Transfery kulturowe*, red. W. Hajduk-Gawron, Katowice 2015, s. 40, http://www.postscriptum.us.edu.pl/biblioteka_ps.php [dostęp: 1.12.2015].
- Petrowicz Marcin, *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, „Replay, The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1, s. 81–91, <http://dSPACE.uni.lodz.pl:8080/xmlui/handle/11089/8806> [dostęp: 30.04.2016].
- Smejliś Tomasz, *Pulp era w grach fabularnych*, „Literatura i Kultura Popularna” 2011, nr 17, s. 45–57.
- Smith Don G., *H. P. Lovecraft in Popular Culture. The Works and Their Adaptations in Film, Television, Comics, Music and Games*, Jefferson–London 2006.
- Sterczewski Piotr, *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako analizie gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 2012, nr 6.
- Sterczewski Piotr, *Gra w utratę kontroli. Słaba podmiotowość, kwestionowanie racjonalności i problematyzowanie utożsamienia w narracyjnych grach komputerowych*, „Replay, The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1, <http://dSPACE.uni.lodz.pl:8080/xmlui/handle/11089/8806> [dostęp: 30.04.2016].
- Wydmuch Marek, *Gra ze strachem. Fantastyka grozy*, Warszawa 1975.
- Żmuda Michał, *Horror w grach komputerowych: poetyka grozy a gatunek survival horror*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków 2012.

Celina Strzelecka
Uniwersytet Wrocławski

Jak stworzyliśmy zagładę? Inscenizacja postapokaliptycznego świata w LARP-ie

Abstrakt

Autorka poddaje analizie postapokaliptyczny konwent o nazwie OldTown, podczas którego odbywa się LARP. Czyni to w kontekście teorii Victora Turnera dotyczącej opozycji *communitas/societas* i liminoidalności we współczesnej kulturze. Głównym celem artykułu jest wskazanie, iż OldTown posiada strukturę *rite de passage*, dzięki czemu jednostki uczestniczące w zlocie istnieją poza strukturą społeczną. W rzeczywistości tworzą oderwaną od powszechnie uznawanych norm i zasad wspólnotę *communitas*. W celu poparcia poszczególnych twierdzeń autorka przytacza cytaty, mające swe źródło w wypowiedziach uczestników OldTown, będących rezultatem etnograficznych badań terenowych przeprowadzonych w sierpniu 2010 roku.

Słowa klucze

OldTown, LARP, Victor Turner, *communitas*, *societas*, liminoidalność

Jak stworzyliśmy zagładę? Inscenizacja postapokaliptycznego świata w LARP-ie

Wszyscy lubimy opowieści dziejące się po wybuchu bomby. Jeśli nie, to czy byłoby ich tak wiele? Jest coś fascynującego w zniknięciu tych wszystkich ludzi, w przemierzaniu wyludnionego świata, w podkradaniu konserw mięsnych, w bronienu swojej rodziny przed grabieżcami. Wiadomo, że to straszne, wiadomo, że oplakujemy wszystkich, którzy umarli. Jednak jakaś tajemnicza część nas myśli, że dobrze byłoby przeżyć, zacząć od nowa.

John Varley, *The Manhattan Phone Book (Abridged)*

OldTown to nazwa zlotu dla osób zainteresowanych konwencją postapokaliptyczną w kulturze popularnej. Podczas wydarzenia rozgrywany jest LARP (ang. *Live Action Role Playing*), podczas którego wykorzystuje się repliki broni palnej ASG (ang. *Air Soft Guns*). Całość odbywa się na terenie opuszczonego lotniska w Kluczewie, dzielnicy Stargardu Szczecińskiego – przestrzeni odizolowanej od zabudowy miejskiej¹. Obszar ten zajmuje dawna infrastruktura wojskowa, m.in. pasy startowe, podziemne schrony, bunkry i zniszczone hangary, które są adaptowane na potrzeby gry. OldTown odbywa się raz do roku pod koniec lipca, zaś jego pierwsza edycja – jeszcze pod nazwą Zlot Fanów Fallouta – miała miejsce w sierpniu 2005 r. W tym trwającym nieprzerwanie przez tydzień konwencie bierze udział około 300 osób.

Wydarzenie to stanowi zjawisko *liminoidalne*, a wśród jego uczestników wytwarza się poczucie *communitas*. Należy już na wstępie zaznaczyć, iż mowa tu o *liminoidalności*, a nie *liminalności*². OldTown, choć jest zjawiskiem o szcążtkowym charakterze *rite de passage*, nie jest obrzędem przejścia. Bazuje jednak na jego budowie³, co czyni konwent jeszcze bardziej wyjątkowym. Celem zlotu nie jest zmiana pozycji społecznej funkcjonującej w ramach powszechnej struktury społecznej, lecz skuteczne od niej oderwanie.

- 1 Lotnisko Kluczewo zostało założone przez armię niemiecką jeszcze przed II wojną światową. W latach 1945–1992 stacjonowały tam oddziały Armii Czerwonej. W roku 1993 tereny lotniska zostały przyłączone do Stargardu Szczecińskiego. Dziś jedynie niewielką część terenu zajmuje kilka fabryk.
- 2 V. Turner, *Proces rytualny. Struktura i antystruktura*, przeł. E. Dżurak, wstęp J. Tokarska-Bakir, Warszawa 2010.
- 3 M. Buchowski, *Magia i rytuał*, Warszawa 1993, s. 133.

Można by zarzucić, że doznawanie tego typu poczucia wspólnoty często wynika ze specyfiki gier, konwentów i wszelkich zachowań zbiorowych, które odrywają uczestników od życia codziennego. Jednakże pomimo udziału w wielu wydarzeniach zbiorowych nigdy nie miałam do czynienia z tak zintegrowaną społecznością, niezwykle silnym poczuciem wspólnoty i jawnie wyartykułowaną potrzebą zapomnienia o świecie rzeczywistym. Dlatego też zjawisko, jakim jest OldTown, zasługuje na osobną analizę.

W niniejszym artykule staram się wyjaśnić, co wpływa na tak dużą intensyfikację *communitas* i w jaki sposób uczestnicy OldTown istnieją poza powszechną strukturą społeczną, uwalniając się od narzucanych im na co dzień ról. W tym celu przyglądam się trzem elementom, które budują poczucie uczestników zlotu. Jest to gra aktorska (LARP), wyobrażenia apokaliptyczna i analogiczna do obrzędu przejścia struktura konwentu, która wzmacnia efekt *liminoidalności*. Dodatkowo posiłkuję się teoriami Anthony'ego Giddensa⁴ i Zygmunta Baumana⁵, tłumaczącymi przyczynę negowania przez poszczególne jednostki ponowoczesnych wartości. Koncepcje te określają kondycję współczesnej rzeczywistości, pełnej zagrożeń, stanowiącej źródło kolektywnego strachu, który ma nie miały wpływ na motywacje uczestników zjazdu.

Niniejszy tekst zawiera wypowiedzi uczestników OldTown, które zostały zebrane w sierpniu 2010 r. podczas etnograficznych badań terenowych. Wcześniejsza znajomość terenu stanowiła główną motywację do spojrzenia na to zjawisko pod kątem naukowym. Organizatorzy oraz uczestnicy przed rozpoczęciem badań zostali poproszeni o wyrażenie zgody na użycie dyktafonu, z zaznaczeniem, że wszystkie wypowiedzi będą ukryte pod pseudonimami. Częściowe utożsamienie się ze społecznością OldTown sprawiło, iż badania nabrały wymiaru autoetnograficznego. Praca w terenie miała charakter podmiotowego podejścia do respondentów, polegającego na potraktowaniu rozmówców jako równorzędnych partnerów w relacji badacz–badany, zgodnie z ideą etnografii współpracującej⁶. Badania polegały na obserwacji uczestniczącej i rejestrowaniu rozmów z uczestnikami OldTown. Łącznie zostało nagranych około 30 godzin wywiadów nieustrukturyzowanych, które znajdują się w prywatnym archiwum.

Badania terenowe

4 A. Giddens, *Konsekwencje nowoczesności*, przeł. E. Klekot, Kraków 2008.

5 Z. Bauman, *Ponowoczesność jako źródło cierpień*, Warszawa 2000.

6 L. E. Lassiter, *Etnografia współpracująca i antropologia publiczna*, przeł. A. Kościńska, M. Petryk, [w:] *Badania w działaniu. Pedagogika i antropologia zaangażowane*, red. H. Červinkova, B. D. Gołębnik, Wrocław 2010, s. 449–487.

Teatralne gry fabularne

LARP to teatralna gra fabularna będąca zjawiskiem ludycznym, podczas której uczestnicy wcielają się w wykreowane przez siebie role. Wywodzi się z bitewnych gier planszowych, które po raz pierwszy pojawiły się w 1973 r. w Stanach Zjednoczonych, kiedy Garry Gygax stworzył system *Dungeons & Dragons*⁷. Potocznie uważa się, iż LARP stanowi odmianę RPG (ang. *Role Playing Game*)⁸. Główne różnice między nimi wynikają z faktu, iż miejscem rozgrywki teatralnych gier fabularnych nie jest już blat stołu w domowym zaciszu przeznaczony dla małej grupy uczestników, tak jak ma to zazwyczaj miejsce w przypadku RPG⁹. LARP-y mogą być odgrywane zarówno w zamkniętych pomieszczeniach, jak i na otwartym terenie. Podczas tego typu gier fabularnych nie ma widowni. Aktorzy, wchodząc ze sobą w interakcje, wspólnie tworzą fabułę. Używają w tym celu nie tylko słów, lecz całego ciała, szczególnie gestów i mimiki. Stąd też LARP-y są powszechnie porównywane do improwizowanej sztuki teatralnej¹⁰. Można je rozgrywać w dowolnej konwencji: świata rzeczywistego, fantasy i science fiction, w której zawiera się także postapokalipsa.

Historia rozwoju LARP-ów nie jest dobrze znana, ponieważ rzadko kiedy publikowano podręczniki do tego typu gier. Informacje na ten temat przekazywano poprzez tradycję ustną. W głównej mierze LARP-y kształtowane były przez lokalne pomysły i wiedzę¹¹. Dziś jednak teatralne gry fabularne stały się tak popularne, że zaistniały w dyskursie naukowym. Najaktywniej bada się LARP-y w krajach skandynawskich¹². Również w Polsce teatralne gry fabularne rozpatruje się w kontekście różnych dyscyplin naukowych, są także wykorzystywane w edukacji pozaformalnej¹³. Najistotniejszą instytucją propagującą LARP-y w rodzimym środowisku akademickim jest Polskie Towarzystwo Badania Gier, które co roku organizuje międzynarodową konferencję *Kulturotwórcza funkcja gier*. W dodatku od 2012 r. w różnych miastach Polski odbywa się *Konferencja Larpowa* KOLA, a w 2013 r. na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy powstały studia licencjackie „Humanistyka

7 J. Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004, s. 19.

8 P. Milewski, *I rzekł RPG: LARP-ie, ty niewdzięczne dziecię moje*, [w:] KOLA konferencja LARP-owa, red. J. Tabisz, Wrocław 2013, s. 6–11.

9 J. Z. Szeja, *Gry fabularne...*

10 Dracan, *Co to jest LARP?*, <http://bit.ly/1ttTftE> [dostęp: 17.09.2015].

11 P. Milewski, *op. cit.*, s. 6.

12 C. Strzelecka, *Możliwości zastosowania teatralnych gier fabularnych w edukacji pozaformalnej*, [w:] *NiefORMALNE NAUCZANIE W EDUKACJI MIĘDZYKULTUROWEJ W SZKOŁACH PONADGIMNAZJALNYCH. Konteksty i działania*, red. A. Wieszaczevska, Bydgoszcz 2015.

13 Zob. J. Z. Szeja, *Teatralne i narracyjne gry fabularne jako aktywizujące metody nauczania*, „Homo Ludens” 2011, nr 3, s. 215–235, <http://bit.ly/25ZRGkK> [dostęp: 30.04.2016].

drugiej generacji” ze specjalizacją „GAMEDEC – badanie i projektowanie gier”, gdzie uczy się m.in. przygotowywania LARP-ów.

Pierwsza fala wyobrażeń postapokaliptycznych wiąże się z II wojną światową, kiedy to możliwość globalnej zagłady wdarła się na stałe do świadomości publicznej. Zrzucenie bomb atomowych na Hiroszimę i Nagasaki znacznie wpłynęło na intensywność i charakter apokaliptycznych wizji, co według artysty Takashiego Murakamiego wyraźnie widać w japońskiej kulturze popularnej, a szczególnie w mandze i anime¹⁴.

W Stanach Zjednoczonych powodzenie omawianego gatunku wzrosło i osiągnęło swój szczyt w czasach zimnej wojny, kiedy w społecznej świadomości groźba atomowej zagłady była bardzo realna¹⁵. W 1951 r., po pierwszych próbach nuklearnych Związku Radzieckiego, amerykańska wytwórnia Archer stworzyła film instruktażowy *Duck and Cover*, który pokazywał metody ochrony indywidualnej przed skutkami ataku atomowego. Rząd USA do 1980 r. za jego pomocą nauczał dzieci w wieku szkolnym o nuklearnym zagrożeniu. Zamierzeniem zlecniodawcy projektu, czyli amerykańskiej administracji, było wprowadzenie obywateli w stan gotowości na wypadek wojny atomowej¹⁶. Wzbudzony w ten sposób lęk społeczny znalazł ujście w literaturze tego okresu¹⁷.

Pogłębiająca się niepewność, w której żyło społeczeństwo, stworzyła podstawę do epoki zwanej post-kulturą, którą Maciej Rynarzewski zdefiniował jako „całość elementów ukształtowanej pod koniec XX wieku konwencji kultury popularnej, opartej na wizji życia w świecie po zniszczeniu go przez działania człowieka lub naturalny kataklizm”¹⁸. Choć z początku apokaliptyczne wizje stanowiły głównie element literacki, to z czasem ewoluowały w różnorodne formy wyrazu, przez co nieoficjalnie zyskały miano kultury.

Uznaje się, iż popularyzacja fantastyki postapokaliptycznej wśród szerokiego grona odbiorców zaczęła się w latach 70. i 80.¹⁹ Jedno z ważniejszych dla tego okresu wydarzeń – awaria reaktora w Czarnobylu w 1986 r., a w związku z nią ewakuacja mieszkańców Prypeci – posłu-

Postapokalipsa

14 Japan Society, *Little boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, <http://bit.ly/25UKwRt> [dostęp: 17.09.2015].

15 P. Jezierski, *Siła strachu: wpływ Apokalipsy i lęków zimnowojennych na wybrane nurty kultury popularnej*, Gdańsk 2012, s. 37.

16 B. Hubbard, *Civil Defense: More than Duck and Cover*, <http://bit.ly/1to2YkF> [dostęp: 17.09.2015].

17 W 1954 r. powstała powieść Richarda Mathesona *Jestem legendą*, opisującą ludzkość zniszczoną przez pandemię. Ciekawy rodzaj apokalipsy został również ukazany w dystopijnej wizji przyszłości Raya Bradbury'ego *451 stopni Fahrenheita* z 1960 r.

18 M. Rynarzewski, *Post-Kultura. Popapokalipsa wg św. Google*, <http://bit.ly/1UQHEKS> [dostęp: 18.09.2015].

19 *Ibidem*.

żyły za tło dla gry *Call of Duty 4: Modern Warfare*²⁰ oraz całej serii gier „S.T.A.L.K.E.R.”²¹.

Wydarzenia następujące po końcu świata stały się częstym motywem przewodnim w literaturze, filmie, komiksie i grach komputerowych, a także w teatralnych grach fabularnych. Narracje w konwencji postapokalipsy rozgrywają się bezpośrednio po globalnym kataklizmie bądź w dość znacznym, jednak wciąż niewystarczającym do odbudowy cywilizacji, odstępie czasu. W pierwszym przypadku istotną rolę w fabule zazwyczaj odgrywa psychologia ocalonych, uciekających przed następstwami zagłady, która dotknęła ich osobiście. W drugim wariancie znana nam cywilizacja jest przedstawiona jako coś zapomnianego, zepchniętego w sferę mitu. Apokalipsa jawi się tu jako zatarty początek nowego świata, tworzonego na zgliszczach starego.

Twórczość postapokaliptyczną można także typologizować na podstawie kondycji świata silnie powiązanego z rodzajem katastrofy, która doprowadziła część ludzkości do zagłady. Na przykładzie chociażby filmów można wyodrębnić kilka wyobrażeń Ziemi po globalnej klęsce. Wizje wielkiej pustyni²², wiecznej zmarzliny²³, całego globu zalanego wodą²⁴ albo opustoszałych pozostałości dawnej cywilizacji²⁵ to tylko niektóre z nich.

Powszechnie stosowany podział gatunku postapokalipsy bazuje jednak na przyczynie zagłady ludzkości. Począwszy od globalnej wojny nuklearnej²⁶, broni biologicznej²⁷, cybernetycznego buntu²⁸, klęski ekologicznej spowodowanej nieodpowiedzialną działalnością ludzką²⁹, ogólnoświatowej pandemii przemieniającej ludzi w zombie³⁰ lub wampiry³¹, radykalnych zmian społecznych³², wyczerpania się surowców energetycznych³³, a skończywszy na naturalnych kataklizmach, takich jak klęski żywiołowe, geologiczne bądź kosmologiczne³⁴. Przyczyny nadejścia armagedonu

20 *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, Infinity Ward, 2007).

21 *S.T.A.L.K.E.R.* (GSC Game World, THQ, Deep Silver, Namco Bandai Games, 2007).

22 *Ostatni brzeg* (*On the Beach*, reż. S. Kramer, USA 1959).

23 *Pojutrze* (*The Day After Tomorrow*, reż. R. Emmerich, USA, 2004).

24 *Wodny Świat* (*Waterworld*, reż. K. Costner, K. Reynolds, USA, 1995).

25 *Jestem legendą* (*I Am Legend*, reż. F. Lawrence, Australia–USA 2007).

26 *Chłopiec i jego pies* (*A Boy and His Dog*, reż. L. Q. Jones, USA 1975).

27 *12 małp* (*Twelve Monkeys*, reż. T. Giliam, USA 1996).

28 *Apokalipsa* (*Omega Doom*, reż. A. Pyun, E. Naha, Słowacja–USA 1996).

29 *Zielona pożywka* (*Soylent Green*, reż. R. Fleischer USA 1973).

30 *28 dni później* (*28 Days Later*, reż. D. Boyle, Wielka Brytania 2002).

31 *Ostatni człowiek na ziemi* (*The Last Man on Earth*, reż. U. Radona, S. Salkow, Włochy 1964).

32 *Ludzkie dzieci* (*Children of Men*, reż. A. Cuarón, Wielka Brytania – USA 2006).

33 *Zielona Pożywka* (*Soylent Green*, reż. R. Fleischer, USA 1973).

34 *Armageddon* (reż. M. Bay, USA 1998).

upatruje się w nieodpowiedzialnych działaniach ludzkich, a także w samowładczych siłach zewnętrznych³⁵. Podobnego podziału dokonał również Christian Godin, dzieląc narracje wieszczące zagładę ludzkości na apokalipsy religijne, techniczne, polityczne i naturalne³⁶.

Wszechobecne niebezpieczeństwa i ogarniające bohaterów poczucie pustki wyrażają koszmarną, choć logicznie uzasadnioną, budzącą grozę, lecz wewnętrznie spójną i niekiedy dość prawdopodobną czarną wizję przyszłej egzystencji człowieka. Postapokalipsa jest dystopią, która wskazuje na negatywne konsekwencje ludzkich działań. Zygmunt Bauman uważa, iż współczesny świat jest przepełniony poczuciem wyobcowania i skutkuje zatraceniem tożsamości³⁷. Tego typu wyobrażenia wydają się odbiciem realnego świata w krzywym zwierciadle, gdzie „wartości ulegają odwróceniu i białe staje się czarnym, a czarne białym”³⁸. Wizja wszechobecnej izolacji w czasach barbarzyństwa, bezprawia bądź tyranii odzwierciedla nasze wewnętrzne niezadowolenie ze stanu, w jakim się aktualnie znajdujemy. Postapokalipsa stanowi utopię negatywną, która „może być [...] wołaniem o zmianę stosunków panujących, jest bowiem ich diagnozą”³⁹. Według Krzysztofa Loski:

Wyobraźnia apokaliptyczna wyrasta przede wszystkim z doświadczenia teraźniejszości, nie jest wyłącznie zapowiedzią przyszłych zdarzeń, ale diagnozą obecnego stanu rzeczy oraz zagrożeń związanych z przemianami spowodowanymi rozwojem nauki i techniki, odwróceniem się od tradycyjnych wartości, rozpadem więzi międzyludzkich, utratą osobowości⁴⁰.

Żyjemy w czasie po czasie. Różne określenia – postindustrialny, postpolityczny, postspołeczny, posthistoryczny, postliberalny, postmodernistyczny, postkapitalistyczny, a być może w niedalekiej przyszłości postapokaliptyczny⁴¹ – wskazują na fakt, że poprzedni stan rzeczy zmierza ku końcowi. Współczesną epokę, w której dominuje globalizacja i konsumpcjonizm, Bauman nazywa ponowoczesnością⁴².

Rzeczywistość pełna zagrożeń

35 Prezentowana tu typologia w żaden sposób nie pretenduje do miana pełnej i zamkniętej całości, albowiem szeroki wachlarz dzieł o tematyce postapokaliptycznej jest ograniczony wyłącznie pomysłowością twórców, a wiele tytułów wymyka się próbie ich klasyfikacji.

36 Ch. Godin, *Koniec ludzkości*, przeł. Z. Pająk, Kraków 2004.

37 Z. Bauman, *Płynna nowoczesność*, przeł. T. Kunz, Kraków 2006, s. 24.

38 J. Szacki, *Spotkania z utopią*, Warszawa 2000, s. 192.

39 *Ibidem*, s. 208.

40 K. Loska, *Piotr Szulkin – wyobraźnia apokaliptyczna*, [w:] *Autorzy kina polskiego*, red. G. Stachówna, J. Wojnicka, Kraków 2004, s. 172.

41 A. Giddens, *op. cit.*, s. 1.

42 Zob. Z. Bauman, *Ponowoczesność...*

Również ze sporą dozą niepokoju mówi się o rozpadzie więzi społecznych i upadku skutecznych form zbiorowego działania, ponieważ widzi się w tym nieprzewidywalny efekt uboczny nieznannej wcześniej lekkości i płynności, coraz większej ruchliwości, nieobliczalności, nieuchwytności i ulotności mocy⁴³. W koncepcji polskiego socjologa społeczeństwo jest zbudowane na prowizorycznych, aczkolwiek licznych więzach i relacjach, a zawarte w nim arbitralne systemy wartości podawane są w wątpliwość. Szczególnie w dużych miastach nawiązujemy chwilowe kontakty z osobami, których często dobrze nie znamy, lub też z takimi, których nigdy wcześniej nie spotkaliśmy, przez co relacje mają nietrwały charakter. Według Davida Harveya jednostka współczesna wielbi efemeryczność i krótkoterminowość⁴⁴.

Oddawanie się konsumpcji, przymus bycia wyjątkowym i ciągle doświadczenie asymetrycznych relacji społecznych to nieliczne z efektów skomplikowanej i delikatnej struktury społeczeństwa, która tylko z pozoru oferuje jednostce ekspansję wolności osobistych. W rzeczywistości narzuca się model jednostki wyłamującej się z tłumu, czego efektem jest nieustanny wyścig i pogoń za nowymi, nieznanymi dotąd doznaniem. Bauman dodaje, że przymusowe odgrywanie ról społecznych wywołuje poczucie niespełnienia i stanowi źródło cierpienia. Postawa „robię zakupy, więc jestem” i zachłanny indywidualizm budują świat pseudosatysfakcji – powierzchownie fascynujący, lecz w istocie wewnętrznie pusty⁴⁵. Pod pozorami blichtru łatwo dostrzec można nieustanną niepewność w działaniu i coraz większą dbałość o wizerunek, które wypełniły pustkę pozostałą po zanikłej tożsamości.

Tego rodzaju budulec nie stanowi stabilnego fundamentu dla społeczeństwa, gdzie niepewność nieustannie towarzyszy jednostce w czasach ponowoczesnych.

W epoce zaawansowanej nowoczesności społeczna produkcja bogactwa łączy się systematycznie ze społecznym wytwarzaniem ryzyka. Nie jest to już społeczeństwo niedostatku, w którym dominują problemy podziału dóbr, lecz społeczeństwo, w którym najważniejszy staje się problem podziału ryzyka. Nie głód jest problemem, a strach⁴⁶.

Lęk ten jest w znacznej mierze sztucznie napędzany przez media, które paradoksalnie obsesyjnie dążą do całkowitego bezpieczeństwa. Ta szczególna sytuacja jednostki w ponowoczesności jest przyczyną ogólnej zwiększonej świadomości zagrożeń. Zjawisko to zostało bardzo trafnie ujęte przez Anthony'ego Giddensa:

43 *Idem, Płynna...*, s. 24.

44 D. Harvey, *Neoliberalizm. Historia katastrofy*, przeł. J. P. Listwan, Warszawa, 2008, s. 224.

45 *Ibidem*, s. 230.

46 Z. Krasnodębski, *Postmodernistyczne rozterki kultury*, Warszawa 1996, s. 117.

[...] ryzyko pojawia się, gdy kończy się wiara w moc nie tylko Opatrzności, lecz także losu i fortuny, gdy następuje upadek dawnych kosmologii i pojawia się człowiek jako nowoczesny, suwerenny podmiot. Ryzyko pojawia się tam, gdzie jedynym działającym jest człowiek pozbawiony metafizycznych podpór, gdzie zmuszony jest on wybierać cele i środki, rozważać alternatywy, obliczać koszty działania i przewidywać skutki uboczne⁴⁷.

Jednym z najłatwiej dostrzeganych współczesnych globalnych zagrożeń jest katastrofa atomowa. Odczuwane ryzyko zwiększone jest ze względu na wydarzenia, które miały miejsce w XX i XXI w. Należą do nich bombardowanie Hiroszimy i Nagasaki, wyścig zbrojeń w okresie zimnej wojny pomiędzy Stanami Zjednoczonymi a Związkiem Radzieckim, a także awaria reaktora atomowego w Czarnobylu. Dodatkowo odczuwane ryzyko zwiększyło się w wyniku tsunami w Japonii, które doprowadziło do uszkodzenia elektrowni jądrowej w Fukushima.

Nieszczęścia związane z energią jądrową początkowo wpływały na zbiorową wyobraźnię społeczeństwa, a następnie zamieniały się w samodzielne konstrukcje mentalne, niekoniecznie zależne od fizycznych realiów. Już w latach 60., w epoce eskalacji zimnej wojny, zagrożenie wojną atomową, a w związku z nią z opadem promieniotwórczym, uważane było za jedno z największych niebezpieczeństw dla ludzkości. Od początku lat 80. XX w. uznaje się, że nawet starcie nuklearne o bardzo ograniczonym zasięgu może mieć dalekosiężne konsekwencje klimatyczne i środowiskowe⁴⁸. Współcześnie media koncentrują się na tajemniczych programach zbrojeniowych i potencjalnych nuklearnych atakach między państwami pozostającymi w konflikcie. Zagrożenie wojną jądrową istnieje zawsze i jest możliwością immanentnie wpisaną w nowoczesny świat.

Niewidzialne promieniowanie nie jest jednak jedynym postrzeganym wrogiem ludzkości. Wady genetyczne, modyfikowane genetycznie pożywienie, nieznanе dotąd szczepy bakterii, pandemie, choroba szalonych krów, SARS, ptasia i świńska grypa, AIDS, wojny, terroryzm, fanatycy religijni, wymykające się spod kontroli eksperymenty z bronią chemiczną, biologiczną, projekty typu HAARP⁴⁹, pomyłka w systemie wczesnego ostrzegania stacji radarowych, słoneczne wybuchy, asteroidy, meteoryty, komety, zmiana biegunów magnetycznych, dziura ozonowa, konsekwencje topnienia lodowców i efektu cieplarnianego, zanieczyszczenie środowiska, brak powszechnie dostępnych paliw, upadek

⁴⁷ A. Giddens, *op. cit.*, s. 72.

⁴⁸ *Ibidem*, s. 89.

⁴⁹ HAARP (ang. *High Frequency Active Auroral Research Program*) – projekt wojskowych badań naukowych, którego główne centrum badawcze znajduje się na Alasce. Jego celem jest zrozumienie, symulowanie i kontrola procesów zachodzących w jonosferze. Według wielu teorii spiskowych HAARP jest bronią masowej zagłady.

światowej gospodarki, wielki głód, sztuczna inteligencja przejmująca władzę nad człowiekiem czy pojawiające się raz na jakiś czas przepowiednie końca świata. Wymienione wyżej zagrożenia to tylko nieliczne przykłady apokaliptycznych wizji obecnych w massmediach⁵⁰. Obrazy te oddziałują na ludzką psychikę i prowadzą do podświadomego lęku. Jednocześnie świadomość istnienia wielu niebezpieczeństw jest dziś na tyle rozpowszechniona, że wyliczenie kolejnych zagrożeń staje się wręcz nużące i banalne. Stają się one litanią, która jest świetnie znana i stanowi część tła naszej codzienności⁵¹.

Gdybyśmy żyli z pełną świadomością zagrożeń niepodlegających kontroli jednostki, strach wobec nich sparaliżowałby zwykłe życie. Często reakcją na katastroficzne wizje jest ignorancja czy też cyniczny pesymizm, które stanowią swego rodzaju mechanizm obronny, gdyż pozwalają na emocjonalne tłumienie ciężaru lęków⁵². Powstaje pytanie, czy takie postępowanie jest skuteczne? Żyjemy w świecie pełnym wykreowanych zagrożeń i niekiedy jego kondycja budzi w nas potrzebę wyrażenia zastrzeżeń wobec otaczającej rzeczywistości. Jeśli pragnienie to nie wstępuje jedynie wśród nielicznych jednostek, sposób na jego określenie może przybrać charakter wspólnotowy, a w okolicznościach płynnej, przesiąkniętej lękiem rzeczywistości zbiorowości ludzkie mogą tworzyć alternatywne wspólnoty.

Teoria liminoidalności i *communitas*

Pojęcie obrzędu przejścia po raz pierwszy zostało opracowane w sposób teoretyczny przez Arnolda van Gennepa⁵³. Za pomocą tego terminu francuski etnograf opisywał takie sfery ludzkiej działalności jak małżeństwo czy pogrzeb. W jego definicji obrzędy przejścia „towarzyszą każdej zmianie miejsca, stanu, pozycji społecznej i wieku”⁵⁴. Wykazał on, iż *rites de passage* składają się z fazy preliminalnej, liminalnej i postliminalnej⁵⁵.

Rozwinięciem analiz Gennepa zajął się Victor Turner. Jego zdaniem schemat trójfazowego procesu rozpoczyna się separacją od codziennego toku działań, następnie przechodzi w mimetyczne odegranie pewnego wymiaru kryzysu – powodu separacji, podczas którego struktury codziennego życia zostają zakwestionowane. Schemat kończy się wstąpieniem na powrót do powszedniego świata⁵⁶.

50 Ulyssaeir, *Wykończy nas ręka bliźniąt*, <http://bit.ly/1ZNGlk9> [dostęp: 18.09.2015].

51 A. Giddens, *op. cit.*, s. 90.

52 *Ibidem*, s. 96.

53 A. van Gennep, *Obrzędy przejścia. Systematyczne studium ceremonii*, przeł. B. Biały, Warszawa 2006.

54 V. Turner, *Proces...*, s. 115.

55 Inaczej zwane: fazą wyłączenia, fazą marginalną, fazą włączenia, a także separacją, marginalizacją i agregacją.

56 *Ibidem*, s. 38.

Turner aplikuje zmodyfikowaną teorię liminalności do opisu innych aspektów kultury w społeczeństwie po rewolucji przemysłowej o znacznie większej skali i stopniu skomplikowania⁵⁷. Uważa on, iż wraz ze wzrastającą specjalizacją społeczeństwa i kultury oraz rosnącą złożonością społecznego podziału pracy nastąpiło odróżnienie stanu liminalnego od liminoidalnego – pierwszy odnosi się do sposobu funkcjonowania rytuału w społeczeństwach plemiennych i wczesnoagralnych, drugi dotyczy bardziej opcjonalnych rodzajów działania charakterystycznych dla społeczeństw liberalno-demokratycznych⁵⁸.

Liminoidalność jest zbliżona do liminalności, ale nie jest z nią tożsama, chociażby z tego względu, iż: „liminoidalność jest przesiąknięta wariantowością, w liminalności nie ma na nią miejsca. Pierwsza jest zabawą i wyborem, rozrywką, druga sprawą poważną, może nawet przerażającą”⁵⁹. Liminalność, którą można rozpatrywać w kategorii obowiązku, służy trwaniu struktury społecznej, posiada znamiona pracy. Za to liminoidalność może przybierać formę kontrkulturowej gry, kontestującej dominujące nurty kulturowe.

Turner zauważył, że wyznacznikiem czasu liminoidalnego jest *communitas*. W pewnych okolicznościach zbiorowości ludzkie tworzą, alternatywne w stosunku do istniejących, instytucje wspólnoty – wolne od hierarchicznej struktury, spontaniczne, bezpośrednie, niekształtowane przez normy i niezinstytucjonalizowane⁶⁰. Ponadto jednostki przynależące do tego typu wspólnot charakteryzuje anonimowość, brak własności, zanik różnic, brak statusu społecznego, brak troski o wygląd zewnętrzny, brak samolubstwa, braterstwo, błaznowanie i prostota⁶¹.

Przeciwieństwem *communitas* jest *societas*, które Turner definiuje jako znormalizowane i sformalizowane społeczeństwo, całkowicie podlegające strukturze społecznej i działające według wzorcowych i ustalonych z góry schematów operacyjnych uznawanych w danej zbiorowości. Brytyjski antropolog opisuje model społeczeństwa w czasie *societas* jako „ustrukturyzowany, zróżnicowany i często hierarchiczny system pozycji polityczno-ekonomicznych z wieloma typami ewaluacji, dzielący ludzi podług kryteriów »mniej« lub »więcej«”⁶². Cechuje się on konkretnym systemem nazewnictwa, własnością, statusem społecznym, troską o wygląd zewnętrzny, samolubstwem, roztropnością, złożonością oraz unikaniem bólu i cierpienia.

57 *Idem, Od rytuału do teatru. Powaga zabawy*, przeł. M. i J. Dziekanowie, Warszawa 2005, s. 45.

58 *Idem, Proces...*, s. 39.

59 *Idem, Od rytuału...*, s. 67.

60 M. Pęczak, *Żałoby nasze narodowe*, „Polityka” 2010, nr 17.

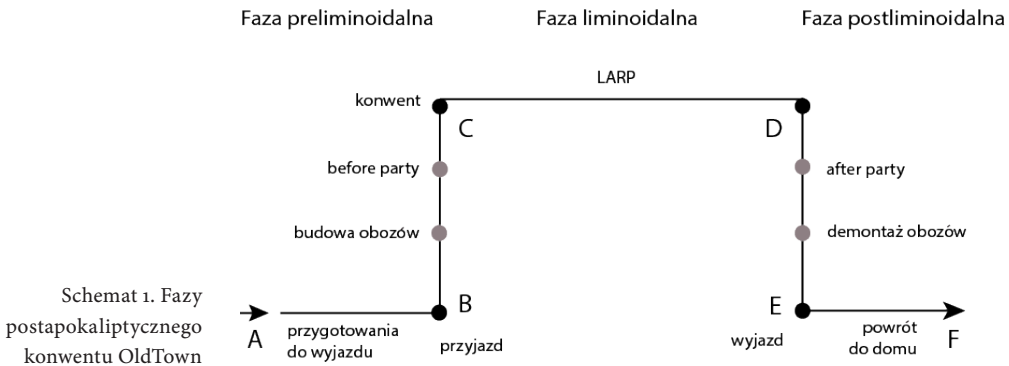
61 V. Turner, *Proces...*, s. 20.

62 *Ibidem*, s. 117.

Odnalezienie doświadczenia zwanego *communitas* jest ściśle związane z wiarą w nadchodzący koniec świata. W efekcie jest on zawarty w różnorodnych przedstawieniach związanych z kulturą masową. Te wyobrażone dramaty dostarczają rytuałów, za pomocą których wszelkie znane pozycje strukturalne ulegają przemodelowaniu⁶³. W obliczu kataklizmów, nawet tych urojonych, „do najbardziej skutecznych mechanizmów obronnych ego przed takim podświadomym lękiem należy utożsamianie się z przerażającym obiektem. Dzięki temu pojawia się poczucie odebrania mocy owemu obiektowi”⁶⁴.

Struktura postapokaliptycznego LARP-a

OldTown jest zjawiskiem liminoidalnym o strukturze analogicznej do trójfazowego podziału na fazę preliminalną, liminalną i postliminalną w obrzędach przejścia. Poszczególne etapy zlotu fanów postapokalipsy układają się w sekwencję czynności podzielonych na fazę preliminoidalną, liminoidalną i postliminoidalną. Zgodnie z teorią rytuałów przejścia Turnera i Edmunda Leacha⁶⁵ na osi czasowej organizującej strukturę zjawisk liminalnych i liminoidalnych (schemat 1.) jest zaznaczonych sześć punktów granicznych, poprzez które uczestnicy OldTown przechodzą po kolei od punktu A do punktu F, przy czym punkt A jest momentem, gdy posiadają jeszcze swój status w strukturze społecznej. Następnie, poprzez wyłączenie się ze społeczeństwa, trwają w fazie liminoidalnej i ponownie przyłączają się do społeczeństwa, a w punkcie F wracają do statusu w starej strukturze. Uczestnictwo w OldTown nie wiąże się z rytualną zmianą pozycji społecznej, a całkowitą alienacją od czasu *societas*, która dla uczestników zlotu jest celem samym w sobie.



⁶³ *Ibidem*, s. 174.

⁶⁴ *Ibidem*.

⁶⁵ M. Buchowski, *op. cit.*

W fazie preliminoidalnej (odcinek AB) uczestnicy OldTown stopniowo wyłączają się z dotychczasowego czasu *societas* i izolują się od powszechnego statusu. Osoby biorące udział w zlocie jeszcze przed przyjazdem nastawiają się na doświadczenia *communitas* m.in. poprzez wykonanie strojów i rekwizytów potrzebnych do gry. Okres ten jest momentem granicznym, który przygotowuje graczy do wyjazdu:

Im bliżej jest OldTown, tym bardziej się o nim myśli. Ja od miesiąca tak chodzę nabusowany [...] i nieważne, czy by się waliło i paliło, ja to pierdołę, mam wyjazd i mam wszystko gdzie⁶⁶.

Gracze czas preliminoidalny wykorzystują do przerabiania replik broni oraz gromadzenia materiałów potrzebnych do budowy obozu. Inspirując się bohaterami z literatury, gier bądź filmów z gatunku postapokalipsy, wykonują różnorodne rekwizyty i kostiumy. Obmyślają, jaką postać będą odgrywać, określają jej życiorys, psychikę, osobowość i światopogląd oraz decydują o charakterze aktywności podejmowanej w trakcie gry. Ustalenia te są konieczne, gdyż mają one na celu „stworzyć klimat postaci i gry”, czyli powołać w liminoidalności do życia fikcyjnego bohatera, swoiste alter ego graczy, wyzwolone od nacisku *societas*. Przygotowania do wyjazdu stanowią istotny element całego „obrzędu”, ponieważ im bardziej są szczegółowe, tym wyższy poziom wczucia się w grę oraz utożsamienia się z odgrywaną postacią w trakcie LARP-a⁶⁷.

Szczególnie ważną rolę w formowaniu OldTown odegrała gra „Fallout”⁶⁸, której linia fabularna jest bardzo podobna do tej odgrywanej na lotnisku w Kluczewie. Poniższa narracja zarysowuje historię powstania miasteczka OldTown i wprowadza uczestników w jego realia:

W roku 2077 spadły pierwsze bomby, ludzka cywilizacja stanęła u progu zagłady. Znany dotąd świat pogrążył się w nuklearnym cieniu. Stoczył się po równi pochyłej ku czasom mroczniejszym, niż komukolwiek mogło to przyjść do głowy. Miasta padały jak muchy, jedno za drugim. Ludzie ginęli podczas bezskutecznych prób skrycia się przed atomowym holokaustem. Wszystko przepadło... Po latach otworzyły się nieliczne schrony i ich betonowe ściany opuścili szczęśliwcy, którzy jakimś cudem zdołali przetrwać te najtrudniejsze w ludzkich dziejach czasy. Niestety świat jaki zastali, nie przypominał tego, w którym niegdyś żyli. Zgliszcza miast, radioaktywne tereny, dzikie bestie, zmutowani ludzie – wszystko to wskazywało, że walka o przetrwanie ma się dopiero rozpocząć... W roku 2105, nieopodal jednego ze schronów na terenie starego lotniska wojskowego, grupa śmiałków odnalazła miejsce, które postanowili nazwać swoim nowym domem. Wiele sił poświęcili, aby osiągnąć postawiony sobie cel, ale w końcu powstała mała osada – OldTown. Z czasem jej mieszkańców zaczęło przybywać i stała się ona prawdziwą perłą pustkowi, gdzie ludzie starali się ułożyć sobie w miarę normalne życie. Przez lata borykali

66 Gracz Boniek.

67 E. Larsson, *Larping as real magic*, <http://bit.ly/21jOeyb> [dostęp: 18.09.2015].

68 *Fallout* (Black Isle Studios, Interplay Entertainment, 1997).

się oni z wieloma problemami: najazdami bandytów, przewrotami politycznymi, spiskami czy wojnami religijnymi, ale każde z tych zdarzeń sprawiało tylko, że OldTown rosło w siłę. Na co dzień miasteczko żyło własnym powolnym życiem, ale raz do roku, w okresie letnim następowała Pora Przybyszów – okres, w którym to wielu wędrowców z różnych krańców świata przybywało tu, aby oddać się zabawie, interesom bądź własnym tajemniczym sprawom⁶⁹.

Jednakowa dla wszystkich opowieść tworzy wspólną przestrzeń *communitas*, umożliwiającą porzucenie własnych, indywidualnych historii pochodzących z czasu *societas*.

Wraz z przybyciem na teren konwentu (punkt B) uczestnicy rozpoczynają kolejne czynności mające charakter rytuałów wyłączenia, ustanawiających symboliczne akty separacji jednostki od czasu *societas*. Są one zaznaczane poprzez oddalenie się od społeczeństwa na opuszczone lotnisko. Jest to koniec fazy preliminoidalnej, podczas której następuje żmudny proces budowania obozów, a nawet ogromnych fortec. Wymagają one zużycia dużej ilości materiałów przywiezionych ze sobą bądź znalezionych wśród gruzów lotniska. W znacznym stopniu konstrukcje te opierają się na lokalnym surowcu budowlanym: części do telewizorów, kable, opony i elementy starych kanap to tylko niektóre przykłady śmieci wykorzystywanych w celu wykreowania świata dotkniętego nuklearną zagładą. Podzielana w tym czasie przez graczy estetyka kontrastuje z wizualnymi kanonami podzielanymi w strukturze społecznej.

Prawdziwe postapo to praktyka, a nie piórka w dupie. W budowie obozu najważniejszy jest cień, piec, siedzenia i miejsca na rozbić. Istotna jest też duża ilość fajnych elemencików, aby dodać klimatu. Na przykład te kółka, zardzewiałe, wyglądają tak koszmarnie, że to jest nieporozumienie wizualne. Ale są OldTownowe i dlatego stoją w przedsiönku namiotu⁷⁰.

Poza tym cała przestrzeń lotniska zostaje zabudowana mniej lub bardziej symboliczną infrastrukturą, taką jak bar, kasyno, klub, kawiarnia, biblioteka, bank, szpital, laboratorium, bramy, budynek rady miasta, areszt i mur miejski (oznaczony żółtą taśmą). W oddali od miasteczka są wyznaczone radioaktywne strefy, do których wejście bez odpowiedniego stroju bądź fabularnych leków wiąże się z poważnymi konsekwencjami zdrowotnymi, a ostatecznie śmiercią postaci.

Wśród rytuałów wyłączenia znajduje się również dwudniowy konwent, którego program wypełniają liczne konkursy, turnieje, prelekcje, panele dyskusyjne i inne atrakcje⁷¹. W tym czasie uczestnicy wdrażają

69 A. Wierzchowska, *OldTown* 2012, <http://bit.ly/1Xn1x2n> [dostęp: 18.09.2015].

70 Gracz Broziu.

71 Prelekcje: *O mechanic LARPa – pytania i odpowiedzi; Postapo na konwentach i na co dzień. Czyli Fallout B.o.B. bez spiny; Nuclear war Classics; Wojna i totalitaryzm w piosenkach Jacka Kaczmarskiego; Czemu bomba robi boom?*; „Kultura postapo:

się w nową postapokaliptyczną rzeczywistość, odnajdują się w czasie *communitas* i nabierają nowej tożsamości. Jest to moment krytyczny, po którym jest się już całkowicie wyłączonym ze społeczeństwa.

W trakcie LARP-a – będącego właściwą fazą liminoidalną – jednostka pozostaje poza społeczeństwem, a jej status jest nieistotny. Jest to etap, w którym *communitas* unaoacza się w pełni. Gracze poprzez założenie kostiumów wcielają się w przygotowane wcześniej postacie, co pozwala im w pełni zanurzyć się w postapokaliptyczną rzeczywistość inspirowaną katastroficznymi wizjami. Większość uczestników swoją tożsamość w grze buduje na podstawie literatury, gier i filmów eksploatujących tę konwencję. Zmianie ulega nie tylko ich wygląd zewnętrzny, ale i zachowanie. Nowe role umożliwiają im postępowanie wykraczające poza ustalonymi normami. Gracze, łamiąc liczne tabu, znajdują się poza strukturą społeczną, zawieszają funkcjonowanie ról społecznych i tworzą antystrukturę.

Faza liminoidalna

Osoby zaangażowane w grę opisują, iż podczas tego etapu odkrywają prawdziwych siebie.

Osobowość, którą ja stosuję na LARP-ie, jest zupełnie inna od mojej, ale tylko powierzchownie, bo nie jestem w stanie wyzbyć się części zasad wyznaczanych przeze mnie osobiście. Nie jestem w stanie odgrywać złego człowieka, przestępcy, wyjętego spod ciemnej gwiazdy⁷².

Ludzie potrafią grać tak świetnie, że ma się wrażenie, że rzeczywiście jest się w innym świecie⁷³.

W moim przypadku jest tak, że odgrywam ten sam typ osobowości, którym jestem naprawdę. Powoduje to, że czuję się swobodnie w swojej roli. Tu jest taki luz, że odgrywam siebie swobodniej niż w rzeczywistości⁷⁴.

Klimat wylewał się litrami, bo każde z nas zajębiście LARP-owało, każde z nas się zajębiście wcieliło się w swoje postacie. Nie szliśmy tylko po fabularne łupy, a celem było samo wczucie się. W odgrywaniu nie chodzi tylko o bójki, broń i płacenie kapslami w barze, ale o myślenie jak bohater, którego się odgrywa. Dzięki temu na chwilę przestajemy być tymi samymi ludźmi⁷⁵.

Powyższe wypowiedzi ukazują, że psychiczna natura bohatera, będącego osobistym konstruktem gracza, często stanowi jego odbicie. Wśród

antropologiczne dywagacje; konkursy: Postapokaliptyczna Familiaada; Pierwszy OldTown'owy konkurs Par; Konkurs na najbardziej zajębiście broń, bądź najbardziej zbędna rzecz, jaką targaleś przez pustkowia; Konkurs rzutu kapslem (należący do Wielkiej Ligi Kapsla); Konkursu wiedzy o Melu Gibsonie.

⁷² Gracz Wallace.

⁷³ Gracz Vinci.

⁷⁴ Gracz Wędrowca.

⁷⁵ Gracz Duch Klechy.

badanych można zauważyć tendencję do tworzenia postaci raczej podobnych do nich samych⁷⁶. Cechy odgrywanej postaci stanowią swoiste „ja”, które pozwala na tworzenie świata odmiennych wartości i zrzucenie codziennych masek. OldTown w czasie liminoidalnym staje się spektaklem wspólnym dla graczy, gdzie widzowie będący jednocześnie aktorami realizują go sami dla siebie, a jego fabuła stanowi element oczyszczenia się i zespolenia.

Faza postliminoidalna

Końcowa aktywność uczestników OldTown to swoiste rytuały włączenia⁷⁷, które wprowadzają ponownie do czasu *societas*. Na tym etapie następują takie czynności jak rozdanie nagród za najlepszy strój, obóz czy znakomite odegranie postaci. Do *communitas* wkrada się struktura, a gracze zaczynają myśleć o powrocie do codziennych zajęć. W fazie postliminoidalnej oczyszczają teren z jakichkolwiek pozostałości po LARP-ie, pakują swoje rzeczy oraz żegnają się z pozostałymi uczestnikami zjazdu. Ich działania związane są z symbolicznymi aktami ponownej agregacji jednostki do społeczeństwa. Ostateczne potwierdzenie przynależności jednostki do dawnego stanu wyznacza wyjazd z opuszczonego lotniska. Gracze ze smutkiem myślą o powrocie do dawnych struktur:

Jak wrócę teraz do cywilizacji, to będzie mi się ciężko ogarnąć. Wszystko będzie inne, będę mógł usiąść na wygodnym kiblu, będzie tak jakoś luksusowo i będzie mi trochę tego brakować, tych całych OldTownowych rzeczy⁷⁸.

Przejście z jednego świata w drugi, będzie trudne. Zacziesz się przejmować rzeczami, w które na OT miałeś wyjebane. W normalnym świecie nie da się mieć wyjebane, bo presja społeczeństwa jest zbyt duża, a na OT nie ma żadnej presji⁷⁹.

Powrót do domu stanowi fazę postliminoidalną, podczas której następuje ostateczne potwierdzenie przynależności jednostki do dawnego stanu. Tak wiele etapów powoduje, że dla wytrwalszych uczestników pobyt na lotnisku może trwać nawet dwa tygodnie. Poczucie rozżalenia, które towarzyszy stopniowemu powrotowi do czasu *societas*, wiąże się z faktem, iż celem zjazdu samym w sobie nie jest trwała zmiana społecznego statusu, lecz jego wyzbycie się na czas trwania zlotu.

OldTown jako postapokaliptyczny LARP o strukturze obrzędu przejścia jest przykładem czasu i miejsca wycofania się z normalnych form

76 C. Matkowski, *Tożsamość i osobowość w relacjach gracz-postać w grach fabularnych*, „Homo Communicativus”, 2008, nr 5, s. 224, <http://bit.ly/25ZU3UG> [dostęp: 30.04.2016].

77 W przypadku tradycyjnych obrzędów przejścia rytuały miały na celu nadanie nowego statusu poszczególnym jednostkom. Jednak w przypadku OldTown rytuały włączenia umożliwiają jego uczestnikom powrót do poprzedniego stadium w strukturze społecznej.

78 Gracz Duch Klechy.

79 Gracz Willy.

działania społecznego. Dla jego uczestników stanowi potencjalny okres analizowania głównych wartości i pewników kulturowych, a także medium na niezadowolenie wobec stanu współczesnego świata. Należy jednak pamiętać, że podczas przejścia przez wszystkie fazy gracze nie doświadczają gwałtownej zmiany statusu społecznego, jak to ma miejsce w tradycyjnych obrzędach przejścia. Pozostaje im jedynie czekać na kolejną odsłonę konwentu w następnym roku.

Do badanej społeczności przynależą ludzie pochodzący z całej Polski, a także z Niemiec, Ukrainy i Czech. Dolna granica wieku wynosi 18 lat. Przeważającą liczbę stanowią mężczyźni, jednak z roku na rok można zaobserwować wzrastający odsetek kobiet. Uczestnicy zlotu na co dzień wykonują różnorodne zajęcia i pochodzą z najrozmaitszych grup społecznych. Są to osoby pracujące, studenci; ludzie posiadający średnie lub wyższe wykształcenie. Pomimo szerokiego przekroju społecznego osoby biorące udział w konwencie uważają się za równych wobec siebie. Nie interesują ich codzienne role i statusy zajmowane w strukturze społecznej, gdyż na zlocie stanowią niezróżnicowaną i homogeniczną całość. Hermetyczność tego subkulturowego wydarzenia daje poczucie wzajemnej tajemnicy, uczestnictwa w czymś elitarnym:

Jednego jara to, że on sobie tam przyjedzie i postrzela do mutantów, drugiego jara to, że się spotka z zajebytymi ludźmi i będzie mógł pogadać o tym, co lubi i kocha⁸⁰.

Jestem w gronie ludzi, którzy czują ten sam klimat, i coś nas łączy. Zawsze znajdziemy wspólne coś, co nas zahaczy⁸¹.

Dzięki temu wśród zlotowiczów panuje poczucie wspólnoty: wszyscy ludzie, co tu przyjeżdżają, są jedną wielką kochającą się społecznością⁸².

Do kogokolwiek nie podejdziesz, masz z nim o czym porozmawiać. Są tu różni ludzie z różnych warstw, a wszyscy się kochają. Nie ma tu frajerów⁸³;

Tutaj masz dosyć inteligentnych odbiorców. Wbrew pozorom ludzie, którzy tu przyjeżdżają, są albo wykształceni, albo po prostu mądrzy. W takie rzeczy nie bawią się idioci, bo ci nawet nie obczajają klimatu. Wobec tego tutaj jest inna grupa odbiorców⁸⁴.

Sójrż tylko do baru. Ci ludzie pochodzą z różnych miejsc w Polsce. Normalnie się nie znają i robią odmiennie rzeczy. To są normalni ludzie, którzy studiują bądź pracują, ale tutaj mogą być sobą. Mogą popuścić swoje wadze fantazji i bawić się. Nie na chama. Tak, aby nikomu nie zrobić krzywdy, ale każdy się bawi⁸⁵.

**Czym jest
OldTown dla jego
uczestników?**

80 Gracz Duch Klechy.

81 Gracz Duch Klechy.

82 Gracz Delgado.

83 Gracz Delgado.

84 Gracz Łazik.

85 Gracz Broziu.

Wspólnota OldTown konstituuje się z potrzeby szukania więzi opartych o wzajemnie uznawane wartości. W momencie trwania LARP-a, za pomocą postapokaliptycznych wyobrażeń, uczestnicy są zespoleni w *communitas*. Jest to czas, w którym wszystko staje się przez chwilę dozwolone, tabu ulegają zawieszeniu, wolno realizować fantazję, odwróceniu ulega zachowanie. Tego typu wyzwolenie się ze struktur społecznych wpływa na autentyczne doznania:

Można złamać klimat, w którym się żyje codziennie. W przeciwieństwie do tego codziennego napierdalania, tu można być sobą. Nie ma tego, że ktoś lub coś mi każe być kimś innym. Na OT można być dowolnym. Przyszłość jest nieznana, więc można sobie wymyśleć cokolwiek. Ta impreza jest bardziej zdrowa dla umysłu, w końcu można poczuć to, że nie trzeba się spinać i być sobą⁸⁶.

Tu jest taki luz, że odgrywam siebie swobodniej niż w rzeczywistości⁸⁷.

Po wielu latach szukania w różnych klimatach stwierdziłem, że postapo to moje życie. Wkręciłem się w bractwo B.O.B i okazało się, że to jestem cały ja. Życie w bunkrze to moje życie. To jest zajebiste⁸⁸.

OldTown odzwierciedla świat po załamaniu się struktur społecznych. Jego uczestnicy, wyzwalając się z czasu *societas*, odczuwają nasilenie poczucia wolności:

Człowiek jest bardziej wolny pomimo trudniejszych warunków przetrwania⁸⁹.

Marzę o wolności i każda inna opcja jest mi niemiła. W moim idealnym postapo wreszcie nie mam systemu nad głową, nie muszę z kimś walczyć ani się ukrywać. Wiadomo, że jest walka o przetrwanie, ale nie jest to walka z ustalonym wrogiem⁹⁰.

Uczestnictwo w życiu wykreowanego miasteczka dostarcza wielu ekstremalnych przeżyć, dzięki którym gracze odreagowują emocje tłumione w społecznej strukturze:

Myśmy byli już i tak zadowoleni z tych fantów, co znaleźliśmy, a jak zdobyliśmy jeszcze bombę zdolną do wysadzenia całego miasta, to już w ogóle był przerosł wrażeń⁹¹.

Daje to dużo wrażeń, że po prostu sobie idziesz, musisz coś znaleźć, czegoś poszukać. Jakiś mutek może ci skądś zawsze wyskoczyć i trzeba szybko rozwiązywać problem. Ta nieprzewidywalność. Trzeba być elastycznym⁹².

Na OT ludzie są naprawdę wczuci i wychodzą z nich prawdziwe emocje⁹³.

86 Gracz Broziu.

87 Gracz Wędrowca.

88 Gracz Bob.

89 Gracz Duch Klechy.

90 Gracz Bob.

91 Gracz zakonspirowany.

92 Gracz Willy.

93 Gracz Siekier.

Niesamowite jest to, że pasja może być tak potężna, że człowiek potrafi stworzyć alternatywny świat, który istnieje realnie, ze wszystkimi detalami. Wygląd obozowisk B.O.B-ów i Taksiarzy zważył mnie z nóg. Nocny show był przeżyciem wręcz mistycznym, potraktowanie niektórych napromieniowanych mogło przerazić, obrzędy religijne wywoływały u wielu skrajne emocje⁹⁴.

Jednocześnie uczestnicy gry opisują OldTown jako czas odpoczynku od codziennych trosk, oderwania się od rzeczywistości:

Tutaj można naprawdę wypocząć pomimo tego, że jednak coś się robi. Tutaj przyjeżdżamy poodpierałać za cały rok i nabrać siły. Normalnie nie potrafię odpoczywać, dlatego będę tu gościł nie wiadomo ile razy, choć zapierałałem dwa i pół miesiąca jak głupi wół, aby tu pojechać⁹⁵.

OldTown jest dla mnie odpoczynkiem od realnego świata. Wywaleniem z siebie tego całego syfu, który gromadzi się, jak idę do pracy, wracam do domu, ewentualnie muszę zajmować się takimi pierdolonymi problemami jak spuszczenie wody w kiblu. Jest to odpoczęcie od rzeczywistości, choć ta rzeczywistość nadal siedzi nam na karku⁹⁶.

Ja żyję postapokalipsą. OldTown i generalnie postapo to jest takie oderwanie się od rzeczywistości. Takie też schamienie się. Bo odchamiam się w pracy i mam tego powyżej uszu⁹⁷.

Teraz mężczyźni w normalnym świecie nie mają okazji wyżyć się. Nie ma polowań, nie leją się po pyskach mieczami, młotami. Nie ma jak odreagować. Muszą gdzieś pojechać i pokazać, że żyją⁹⁸.

Głównym powodem powstania na terenie OldTown *communitas* jest potrzeba odreagowania negatywnych emocji wytwarzanych w czasach praktycznie nieograniczonego dostępu do mediów, gdzie wszędzie słyszy się o prorocztwach końca. Uczestnicy tej wspólnoty poprzez odgrywanie świata po globalnej katastrofie odczarowują apokaliptyczny lęk, oswajają się z nim, odbierają moc potężnej istocie postapokaliptycznych wizji:

Spadnięcie planety na słońce byłoby najlepszą apokalipsą, ponieważ nie chciałbym żyć w apokalipsie. Realnie nie chciałbym tutaj być. Impreza na OT mi się podoba i podoba mi się to, że to nie jest naprawdę⁹⁹.

Ponadto gracze odczuwają, że coś znaczą dla tej małej społeczności. W trakcie LARP-a są w stanie w zauważalny sposób wpłynąć na rozwój fabuły. Liczebność tej społeczności nie przekracza 300 osób w ciągu jedno-razowego zlotu, dlatego uczestnicy nie są dla siebie anonimowi. Pozwala im to odkryć w sobie zdolność wpływania na otaczającą ich rzeczywistość:

94 Gracz Vinci.

95 Gracz Xargas.

96 Gracz Duch Klechy.

97 Gracz 22.

98 Gracz Broziu.

99 Gracz Wędrowca.

Fajne jest to, że widzisz swój wpływ, swój wkład na tą społeczność, ponieważ jest ona dość mała. I tak naprawdę twoje działanie, jeśli jest to jakieś konkretne działanie, a nie po prostu przebywanie, może mieć po prostu jakieś odbicie w tym, co będzie się działo, możesz mieć jakiś wpływ na innych. Nie jest się tutaj anonimowym. Po tym tygodniu to prawie każdego znałem albo z ksywy, albo chociaż z twarzy¹⁰⁰.

OldTown to czas i miejsce, gdzie podkreśla się wycofanie z oficjalnych form działania społecznego. Stanowi on potencjalny okres analizowania głównych wartości i pewników kulturowych. Uczestnicy LARP-a, odczuwając potrzebę wyrażenia zastrzeżeń wobec otaczającej rzeczywistości, jawnie krytykują społeczeństwo w czasie *societas*:

Żyjemy w świecie totalnej iluzji. Totalnej ściemy¹⁰¹.

Wpadamy w te cugi, kleszcze tego, co tak naprawdę jest wymyślone i narzucone od góry. Za to większość osób, które tu przyjeżdżają, mają gdzieś ten pęd szczyrzy i kleszcze rzeczywistości¹⁰².

Rasa ludzka ma ten problem, że zasługuje na to wymarcie. Może i najpierw zabijemy molocha, ale potem zaczniemy znów się żreć między sobą¹⁰³.

To miejsce pomaga sobie uświadomić, czym jest nasza rzeczywistość. A nasza rzeczywistość to spanie, mieszkanie, pracowanie i tak w kółko – cztery dni, cztery popołudniówki, cztery noce¹⁰⁴.

Dodatkowo uczestnicy konwentu wręcz z dumą podkreślają kontrast pomiędzy warunkami na OldTownie a codziennością w czasie *societas*. Gracze wprost krytykują normatywny system, który charakteryzuje się m.in. troską o wygląd zewnętrzny:

Jakoś specjalnie nie przejmowałem się myciem na OT, a jak wrócę, będę co chwilę mył chociażby ręce, bo takiej higieny wymaga nasze społeczeństwo¹⁰⁵.

Wiele zależy od społeczeństwa. Teraz żyjemy w takim, gdzie w przeciwieństwie do OT są wymagane pewne rzeczy, jak np. schludny ubiór, umycie się, odpowiednia mowa, to są kompletnie dwa różne światy¹⁰⁶.

OldTown to facet w chuj brudny, ubrany w łachmany, generalnie w to, co znajdzie, ma naturalne od braku grzebienia dredy i śpi na polu pełnym gruzu, w plecaku ma dużo nietypowych rzeczy, pije, typ zbieracza, który jest bardzo zaradny. Rano śpi do południa. Nieprzewidywalny alkoholik, chociaż w tej nieprzewidywalności jest jakaś reguła, taka, jaka akurat w sezonie mu się spodoba¹⁰⁷.

100 Gracz Duch Klechy.

101 Gracz Spartan.

102 Gracz Spartan.

103 Gracz Bob.

104 Gracz Wędrowca.

105 Gracz Willy.

106 Gracz Boniek.

107 Gracz Spartan.

W ponowoczesnym świecie, w którym wszystko staje się płynne i złudne, głód przynależności jednostki do wspólnoty niewątpliwie nie ustaje, a wręcz nasila się. Społeczność OldTown konstituuje się w celu zaspokojenia tej potrzeby. Na co dzień, w czasie *societas*, jej członkowie zamieszkują różne rejony Polski i uczestniczą w wielu grupach organizacji społecznej, ale co najmniej raz do roku, wyzwalając się od powszedniości, tworzą małą postapokaliptyczną społeczność, która przekracza nie tylko granice przestrzeni, ale również klas i wieku, dzięki czemu dochodzi do rozpadu tradycyjnego systemu wartości.

Na tym corocznym LARP-ie gracze wspólnie stawiają czoła alienującej strukturze społecznej. Uczestnicy OT tworzą wspólnotę *communitas* oraz nowoplemię¹⁰⁸, czyli czasową wspólnotę empatyczną, w ramach której realizuje się określony i alternatywny pomysł na życie, umożliwiający chwilową ucieczkę od polikulturowości i nieokreśloności codziennych realiów¹⁰⁹. Owa społeczność wyrasta wskutek podzielanych zainteresowań, pomysłów na spędzanie wolnego czasu, ideałów i poglądów. Zbiorowo przeżywane doświadczenie, działanie, wyobrażenia i emocje spajają grupę i tworzą więzi oparte na wzajemnej pomocy. Powstaje szczególna kategoria „my”, w której każdy z osobna może poczuć się sobą, a świadomość wzajemnej tajemnicy lokuje się na marginesie struktury społecznej.

Uczestnicy OldTown odczuwają wspólnotę losu. Istnienie tej grupy opiera się na silnym poczuciu przynależności, która powstała w oparciu o potrzebę odreagowania społecznych lęków i zrozumienia sensu terażniejszości. Osoby partycypujące w omawianym wydarzeniu stawiają czoła katastroficznym wyobrażeniom obecnym w kulturze masowej. Rekonstrukcja świata po globalnej zagładzie osłabia, a wręcz nawet odbiera moc postapokaliptycznym wizjom. Dlatego też OldTown jest przykładem miejsca, które pomaga w zwalczaniu kryzysu wywołanego przez katastroficzne lęki.

Ten odrębny świat konstruuje nowy porządek wykluczający skrepowanie jednostek przymusowymi rolami. W zamian za to oferuje spełnienie i daje możliwość oderwania się od codziennych konwencji. Umożliwia także ekspresję swoich odmienności, dzięki którym zapomina się o standardach kulturowych. Jednakże trzeba pamiętać, że jest bardziej wyborem i rozrywką niż sprawą poważną czy przerażającą.

Bauman Zygmunt, *Płynna nowoczesność*, przeł. T. Kunz, Kraków 2006.

Bauman Zygmunt, *Ponowoczesność jako źródło cierpień*, Warszawa 2000.

Buchowski Michał, *Magia i rytuał*, Warszawa 1993.

Dracan, *Co to jest LARP?*, http://larpbases.pl/?page_id=1239 [dostęp: 17.09.2015].

¹⁰⁸ M. Maffesoli, *Czas plemion. Schyłek indywidualizmu w społeczeństwach ponowoczesnych*, przeł. M. Bucholc, red. i wstęp B. Fatyga, Warszawa 2008, s. 195.

¹⁰⁹ *Ibidem*, s. 47.

Bibliografia

- Godin Christian, *Koniec ludzkości*, przeł. Z. Pająk, Kraków 2004.
- Gennep Arnold van, *Obrzędy przejścia. Systematyczne studium ceremonii*, przeł. B. Biały, Warszawa 2006.
- Giddens Anthony, *Konsekwencje nowoczesności*, przeł. E. Klekot, Kraków 2008.
- Harvey David, *Neoliberalizm. Historia katastrofy*, przeł. J. P. Listwan, Warszawa, 2008.
- Hubbard Bryan, *Civil Defense: More than Duck and Cover*, http://www.military.com/Content/MoreContent1/?file=cw_cd_story [dostęp: 17.09.2015].
- Japan Society, *Little boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, https://www.japansociety.org/little_boy_the_arts_of_japans_exploding_subculture [dostęp: 17.09.2015].
- Jeziński Piotr, *Siła strachu: wpływ Apokalipsy i lęków zimnowojennych na wybrane nurty kultury popularnej*, Gdańsk 2012.
- Krasnodębski Zdzisław, *Postmodernistyczne rozterki kultury*, Warszawa 1996.
- Larsson Elge, *Larping as real magic*, <http://knutepunkt.laiv.org/kp05/Larping%20as%20real%20magic.pdf> [dostęp: 18.09.2015].
- Lassiter Luke Eric, *Etnografia współpracująca i antropologia publiczna*, przeł. A. Kościańska, M. Petryk, [w:] *Badania w działaniu. Pedagogika i antropologia zaangażowane*, red. H. Červinková, B. D. Gołębniak, Wrocław 2010.
- Loska Krzysztof, *Piotr Szulkin – wyobrażenia apokaliptyczna*, [w:] *Autorzy kina polskiego*, red. G. Stachówna, J. Wojnicka, Kraków 2004.
- Maffesoli Michel, *Czas plemion. Schyłek indywidualizmu w społeczeństwach ponowoczesnych*, przeł. M. Bucholc, red. i wstęp B. Fatyga, Warszawa 2008.
- Matkowski Cezar, *Tożsamość i osobowość w relacjach gracz-postać w grach fabularnych*, „Homo Communicativus” 2008, nr 5, <http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/52008.html> [dostęp: 30.04.2016].
- Milewski Piotr, *I rzekł RPG: LARP-ie, ty niewdzięczne dziecię moje*, [w:] *KOLA konferencja LARP-owa*, red. J. Tabisz, Wrocław 2013.
- Pęczak Mirosław, *Żałoby nasze narodowe*, „Polityka” 2010, nr 17.
- Rynarzewski Maciej, *Post-Kultura. Popapokalipsa wg św. Google*, <http://www.slideshare.net/Ozi84/postkultura-apokalipsa-wg-wgoogle> [dostęp: 18.09.2015].
- Strzelecka Celina, *Możliwości zastosowania teatralnych gier fabularnych w edukacji pozaformalnej*, [w:] *Nieformalne nauczanie w edukacji międzykulturowej w szkołach ponadgimnazjalnych. Konteksty i działania*, red. A. Wieszaczewska, Bydgoszcz 2015.
- Szacki Jerzy, *Spotkania z utopią*, Warszawa 2000.
- Szeja Jerzy Z., *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.
- Szeja Jerzy Z., *Teatralne i narracyjne gry fabularne jako aktywizujące metody nauczania*, „Homo Ludens” 2011, nr 3, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/3/> [dostęp: 11.01.2016].
- Turner Victor, *Od rytuału do teatru. Powaga zabawy*, przeł. M. i J. Dziekanowie, Warszawa 2005.
- Turner Victor, *Proces rytualny. Struktura i antystruktura*, przeł. E. Dzurak,

- wstęp J. Tokarska-Bakir, Warszawa 2010.
- Ulyssaeir, *Wykończy nas ręka bliźniąt*, http://www.trzynasty-schron.net/ie_postnauk_reka_blizniat.htm, [dostęp: 18.09.2015].
- Wierzchowska Aleksandra, *OldTown 2012*, <http://polter.pl/OldTown-2012-n33705>, [dostęp: 18.09.2015].

- Gracz Bob.
- Gracz Boniek.
- Gracz Broziu.
- Gracz Delgado.
- Gracz Duch Klechy.
- Gracz Łazik.
- Gracz Siekier.
- Gracz Spartan.
- Gracz Wallace.
- Gracz Wędrowca.
- Gracz Willy.
- Gracz Vinci.
- Gracz Xargas.
- Gracz zakonspirowany.
- Gracz 22.

Spis Informatorów

Jakub Krogulec
Uniwersytet Wrocławski

Poetyka narracji środowiskowej w RPG – casus *Deus Ex* i *Deus Ex: Human Revolution*

Abstrakt

Celem poniższego artykułu jest zaprezentowanie sposobów tworzenia narracji środowiskowej (*environmental narration*), czyli opowiadania historii za pośrednictwem trójwymiarowego lub dwuwymiarowego środowiska, jakie gracz przemierza podczas rozgrywki. Komponent wizualny stanowi jeden z elementów fundamentalnych gry komputerowej, za jego pośrednictwem gracz doświadcza historii i jest odbiorcą narracji. Według przyjętej perspektywy ludologicznej gra nie może sama w sobie być traktowana jako medium narracyjne, opiera się bowiem na założeniach mechaniki rozgrywki, a ewentualna historia, symbolika i motywy są jedynie dodatkiem. Wydaje się jednak, że w kontekście coraz bardziej rozbudowanych gier fabularyzowanych stwierdzenie to wymaga ponownego rozpatrzenia, w szczególności gdy twórcy gier coraz częściej decydują się na opowiadanie historii, która przyjmuje w nich funkcję prymarną w porównaniu do funkcji mechaniki rozgrywki, a badacze gier mówią coraz częściej o unikalnej poetyce gier.

Słowa kluczowe

poetyka gier wideo, *Deus Ex*, badania gier, gry komputerowe, gry wideo

Poetyka narracji środowiskowej w RPG – *casus Deus Ex i Deus Ex: Human Revolution*

Głównym celem poniższego artykułu jest zaprezentowanie mechanizmów narracji środowiskowej stosowanej przez twórców w grach fabularyzowanych. Tak zwana narracja środowiskowa rozumiana będzie jako wizualna reprezentacja świata gry oraz różnych jego obiektów interaktywnych, które razem współtworzą z innymi elementami gry poczucie zaangażowania, atmosfery, a także przekazują pewne treści fabularne bez użycia werbalnych bodźców. Narrację środowiskową należy zatem uważać za jeden z podstawowych elementów poetyki gier wideo, który stanowi unikalny dla niej sposób prezentacji treści fabularnych i tych związanych ze światem gry.

Przedmiotem rozważań będą dwie gry z serii „Deus Ex”, które stanowią hybrydizowane gry fabularne inkorporujące cechy gatunkowe gier akcji, strzelanin z perspektywy pierwszej osoby, gier przygodowych oraz eksploracyjnych. Jednocześnie są to tytuły, które kładą duży nacisk na elementy fabularne, tym samym wykorzystując na szeroką skalę narrację środowiskową. Główna część analizy zostanie poświęcona pierwszej (*Deus Ex*, Ion Storm, Eidos Interactive, 2000) oraz trzeciej części cyklu (*Deus Ex: Human Revolution*, Eidos Montreal, Square Enix, 2007).

Zjawisko narracji w grach komputerowych jest fenomenem uwzględniającym wiele różnych elementów, podstawą których jest triadyczna relacja pomiędzy fabułą, komponentem audiowizualnym oraz mechaniką rozgrywki. Rozumie się przez to relację między planem wydarzeń, oprawą wizualną i dźwiękową (uwzględniającą nie tylko muzykę, ale także efekty dźwiękowe) oraz zasadami gry. Zasady gry, czyli mechanika rozgrywki – określana popularnie mianem *gameplayu* – zasługuje na szczególną uwagę, ponieważ wyróżnia gry na tle innych podobnych mediów. Pod kategorią mechaniki rozgrywki należy rozumieć to, co pozostaje „niezmienione w momencie, kiedy gra zostanie odarta ze swojej warstwy

fabularnej i wizualnej”¹. O ile w przypadku np. gier planszowych jest to element stały, o tyle w grach komputerowych statyczność mechaniki jest pod nieustanną presją, jako że najmniejsza zmiana parametru wewnątrz systemu może diametralnie odmienić doświadczenie gracza i zasady gry².

Triadcyczna relacja między fabułą, oprawą i mechaniką jest podstawą, na której budowana jest szeroko rozumiana narracja. Naturalnie zjawisko budowania narracji w grach należy ograniczyć do gier kładących nacisk na aspekt fabularny. Twórcy gier fabularyzowanych stosują szczególnie sposób opowiadania, skupiając się na wywieraniu wrażenia liberalizmu narracyjnego, w ramach którego postać gracza przyjmuje rolę aktywnego uczestnika wydarzeń rozgrywających się na ekranie komputera lub telewizora. W przeciwieństwie do czytelnika gracz nie jest pasywnym odbiorcą fabuły, ale dynamicznym elementem posiadającym zdolność jej kreowania³. Ta właściwość wynika ze specyfiki medium, które w porównaniu z tradycyjnymi formami literackimi wymaga od czytelnika dodatkowych kompetencji (np. zdolności obsługi interfejsu i skrótów klawiszowych), a nie tylko umiejętności czytania – w przypadku literatury – czy zdolności do interpretacji obrazów pojawiających się na ekranie – w przypadku filmu. Oznacza to, że jakkolwiek działalność w obrębie świata gry wymaga większego zaangażowania oraz sukcesywnego przewyżczania wyzwań, jakie pojawiają się na drodze gracza. Zjawisko to świadczy o ergodyczności prezentowanej historii, co odróżnia ją od tradycyjnych form narracji⁴.

Istnienie gier wprowadza zatem nowe formy „pisanie oraz odczytania”⁵, generuje to unikalną dynamikę na linii pisarz–czytelnik, a raczej twórca–gracz. Aczkolwiek, na co należy zwrócić szczególną uwagę, status gier komputerowych jako medium narracyjnego jest według wielu badaczy dyskusyjny. Cytowani Aareth Espen, a także Gonzalo Frasca, Markku Eskelinen i Jesper Juul raczej odrzucają postrzeganie gier jako narracji, skupiając się na atrybutach, które w ich mniemaniu stanowią esencję gry. Według przyjętej przez nich perspektywy ludologicznej natura gry miałaby wynikać z mechaniki rozgrywki, a nie z motywów i historii osadzonych na zasadach warunkowanych przez mechanikę⁶,

1 F. Mäyrä, *An Introduction to Game Studies*, Los Angeles 2008, s. 16.

2 *Ibidem*.

3 H. Roine, *How You Emerge from This Game is up to You. Agency, Positioning, and Narrativity in The Mass Effect Trilogy*, [w:] *Narrative Theory, Literature, and New Media. Narrative Mind and Virtual Worlds*, ed. by M. Hatavara et al., New York 2016, s. 67.

4 E. Aarseth, *Cybertext. Perspective on Ergodic Literature*, Baltimore 1997, s. 1.

5 *Ibidem*, s. 13.

6 M.-L. Ryan, *Avatars of Story*, Minneapolis 2006, s. 184.

co stanowi podstawę perspektywy narratologicznej, która stoi blisko interpretowania gier przez pryzmat tradycyjnych metodologii literaturoznawczych takich jak hermeneutyka.

Jak zauważa Radosław Bomba, koncepcje ludologiczne Espena Aarsetha i Gonzalo Frasci przyczyniły się do rozumienia gier jako struktur, w których to zasady gry, jej świat oraz mechanika są elementami definiującymi medium⁷. Gra bowiem jest utworem niekoniecznie odczytywanym, stanowi konstrukt dynamiczny, w którym gracz bierze czynny udział. Posługując się porównaniem Mirosława Filiciaka, gracz jest sportowcem, a nie widzem⁸. Mechanika gry jest w szczególności atrybutem wyróżniającym gry i budzącym największe kontrowersje podczas klasyfikowania ich jako medium narracyjnego. Ten problem, na co wskazuje między innymi Marie-Laure Ryan, wynika z przyjętych przez ludologów definicji narracji. Gerald Prince definiuje ją jako reprezentację dwóch realnych lub fikcyjnych zdarzeń przedstawionych w sekwencji, z których żadna nie zakłada lub nie przyjmuje drugiej, Brian Richardson zaś jako zjawisko opierające się na niezobowiązujących połączeniach chronologicznych między zdarzeniami⁹. Obie perspektywy wskazują, że media takie jak gry, a także spektakl teatralny lub film nie mogą być uważane za narrację, ponieważ nie przywołują one wydarzeń za pośrednictwem narratora, ale prezentują je w czasie rzeczywistym przed widzem lub graczem¹⁰.

Pomimo tak niekorzystnego spojrzenia na status gier jako narracji, na co zwraca uwagę Ryan, w ciągu dekad swojej krótkiej, ale intensywnej historii medium z powodzeniem inkorporowało atrybuty zarezerwowane wcześniej dla czystej formy narracji obserwowanej w literaturze. Gry fabularyzowane, podobnie jak literatura, uwzględniają instytucję narratora, chociaż w grach jego obecność ulega rozszerzeniu i oprócz tekstu pojawia się on także w przerywnikach filmowych, monologach bohaterów lub arbitralnych komunikatach informujących gracza o przebiegu rozgrywki. Co więcej, patrząc na gry przez pryzmat definicji Prince'a i Richardsona, wbrew przyjętej przez ludologów perspektywie, w ostatnich dekadach twórcy gier coraz śmielej wprowadzają możliwość niechronologicznego przechodzenia przez tekst, bawiąc się sposobnością patrzenia w przeszłość bohaterów oraz samą chronologią zdarzeń (to cecha, która wcześniej była zarezerwowana dla literatury, filmu lub te-

7 R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2003, s. 98.

8 *Ibidem*.

9 T. Kindt, H. Müller, *What Is Narratology? Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*, Berlin – New York 2003, s. 75.

10 M.-L. Ryan, *op. cit.*, s. 185.

atru)¹¹. W końcu, podobnie jak literatura, gry charakteryzują się sztywną organizacją sekwencji fabularnych, aczkolwiek realizacja tego aspektu odbywa się w sposób nieco inny, niż dzieje się to w tekstach literackich.

Obecność wyżej wymienionych cech w dalszym ciągu nie pozwala uznać gier za narracje, ponieważ według Juula nie posiadają zdolności rekonstruowania wydarzeń na podstawie przedstawionego dyskursu – czyli dystansu pomiędzy czasem opowiedzianej historii i czasem narracji. Jest to uniemożliwione przez obecność wspomnianej wcześniej mechaniki rozgrywki, zdolności do interakcji ze środowiskiem i w końcu performatywności gracza w świecie przedstawionym gry. Jest to aspekt, którego gra nie jest w stanie uniknąć, inaczej mogłaby przyjąć etykietę filmu lub spektaklu teatralnego¹². Istnieje jednak możliwość zredukowania roli wyżej wymienionych aspektów gry, jak zauważa Costikyan – uczynienie z gry medium narracyjnego wymaga ograniczenia mechaniki rozgrywki do tego stopnia, by twórca mógł opowiedzieć linearną historię, podobnie jak w literaturze¹³. Przeciwwagą dla wspomnianych rozważań stanowi propozycja Richarda Bartle'a, według którego aspekty interakcyjny i performatywny są sposobami na opowiedzenie historii, ponieważ każda narracja jest inherentnie interaktywna i nie powinno to dyskwalifikować gier jako medium zdolnego do jej prowadzenia¹⁴.

Spór pomiędzy ludologami i narratologami wyraźnie zaznaczył pewne problemy w sposobie rozumienia samej struktury gry komputerowej i sposobie jej badania. Gra nie może być uznana za tekst literacki, choć hybrydyzacja podejść metodologicznych może pomóc w jej analizie. Jak zauważa jednak Rafał Kochanowicz: „wirtualna rzeczywistość poddaje się dokładnie tym samym prawidłom dyskursu co teksty uznane dziś za tradycyjne i w żaden sposób nie wymyka się znanym od stuleci tendencjom metodologicznym”¹⁵. Gracz jako osoba wchodząca w interakcję z grą może, w ramach interpretacji, określić sens tekstu w „akcie współtworzenia, w wyborze losu wirtualnego bohatera i w wypróbowaniu mechaniki gry”¹⁶. Dodatkowo, perspektywę tę można wzbogacić

11 *Ibidem*, s. 186.

12 J. Juul, *Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives*, „Game Studies” 2001, nr 1, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, [dostęp: 03.01.2016].

13 G. Costikyan, *Games, Storytelling, and Breaking the String*, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/storyish>, [dostęp: 03.01.2016].

14 R. Bartle, *Alice and Dorothy Play Together*, [w:] *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*, ed. by P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin, New York 2009, <http://mud.co.uk/richard/ThirdPerson09.pdf>, [dostęp: 03.01.2016].

15 R. Kochanowicz, *Cybernetyczne doświadczenia – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki*, „Homo Ludens” 2013, nr 5, s. 119–128, <http://bit.ly/1Ux5Th9> [dostęp: 03.01.2016].

16 *Ibidem*.

o uwzględnienie semiotyki i cybernetyki, wzorując się na sugestiach Juliana Kücklicha¹⁷, który pisał o filologii gier komputerowych. W tekście *Równoleżność gier wideo a sytuacja gracza. Rozpoznanie wstępne* Tomasz Majkowski sugeruje podjęcie ewaluacji stosowanych do tej pory narzędzi używanych do badania gier, stwierdzając, że gry „posiadają autonomiczną poetykę oraz właściwe dla nich metody prezentacji”¹⁸, które uwzględniają zarówno elementy ludyczne jak i tekstowe, albowiem tak wspomniana wcześniej mechanika rozgrywki, świat gry, jak doświadczenia samych graczy istnieją na równorzędnych poziomach i stale ze sobą korelują, pozwalając na interpretowanie i analizowanie gier. W obliczu takiego bogactwa możliwych perspektyw metodologicznych i faktu, że status narratologii w badaniach gier jest dyskusyjny, rodzi się pytanie o kwestię egzystencji i pozycji narracji środowiskowej.

Niezaprzeczalnym wydaje się fakt, że gry w istocie posiadają unikalną poetyką, która w obrębie niektórych gatunków i platform do grania przybiera różne formy. Faktem jest również, że fabularyzowane gry komputerowe inkorporują całą paletę gotowych rozwiązań narracyjnych, by opowiedzieć graczowi historię. Postulowałbym jednak tezę, że narracja pojawiająca się w grach nie jest jednolita i funkcjonuje ona na wielu płaszczyznach. Na rynku jest wiele gier, które integrują rozgrywkę i fabułę, przez co z powodzeniem działają jako narracje hybrydowe, w których dochodzi do zjawiska rozczłonkowania środków opowiadających historię. Zgodnie z teoriami postulowanymi przez ludologów gry nie do końca spełniają wymogi stawiane narracjom literackim na poziomie mechaniki oraz obecnej fabuły; odnosi się to w szczególności do wspomnianego wcześniej zjawiska odstępu pomiędzy czasem akcji a czasem opowiedzenia historii przez narratora. O ile na powierzchni w istocie zjawisko to jest nieobecne, o tyle można je dostrzec na poziomie świata przedstawionego i środowiska gry. Konkludując, elementy narracji, które nie mogą być zrealizowane przez performatywny charakter rozgrywki, zostają przeniesione na poziom środowiska, rekompensując wskazane przez ludologów deficyty narracyjne. To zjawisko zwane narracją środowiskową (*environmental narration*) staje się fundamentem, który predefiniuje performatywność gracza wewnątrz świata gry i warunkuje możliwości kreowania w nim narracji. Tym samym wskazuje na obecność pewnych unikalnych typów narracji stosowanych przez gry komputerowe.

17 J. Kücklich *Droga rzadziej uczęszczana – problem gier komputerowych w naukach filologicznych*, przeł. K. Żyto, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010, s. 103.

18 T. Majkowski *Równoleżność gier wideo a sytuacja gracza. Rozpoznanie wstępne*, „Wielogłos” 2015, nr 3, <http://www.ejournals.eu/Wieloglos/> [dostęp: 26.04.2016].

Wszystkie gry fabularyzowane, w zasadzie wszystkie gry z definicji, używają wirtualnego środowiska do stworzenia przestrzeni. Posługując się perspektywą Celi Pearce, możemy przyjąć, że wirtualna przestrzeń jest niczym innym tylko parkiem rozrywki, z którego, w zależności od gatunku gry, gracz korzysta w celach zaznania pożądanых doświadczeń¹⁹. Środowisko wirtualne staje się zatem jednym z podstawowych fundamentów poetyki gry wideo. W obrębie gier fabularyzowanych wirtualne środowisko może zostać użyte do tworzenia atmosfery, immersji oraz próby tworzenia pobocznych historii lub wzmacniania narracji werbalnej, taka też jest rola narracji środowiskowej.

Gatunkiem, który ma potencjał do czerpania korzyści z narracji środowiskowej, wydają się gry RPG. Gry fabularne, jak często są określane, z definicji dają graczowi dużą swobodę działań. Tym samym ich twórca staje przed wyzwaniem utrzymania gracza w obrębie głównej osi fabularnej celem zaangażowania go w przedstawianą na ekranie historię, a jednocześnie pozostawienia mu pewnej wolności wyboru w interakcji ze światem. Celem projektanta jest zatem osiągnięcie swoistego złotego środka, w którym swoboda i narracja narzucana przez główny wątek fabularny będą się stale splatać. Należy zauważyć, że ten cel nie jest osiągnięty przez wszystkie gry, jednak dobrymi przykładami na jego realizację są takie tytuły jak *Planescape: Torment* (Black Isle Studios, Interplay Entertainment, 1999) czy *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Projekt RED, 2015).

Jednym z istotniejszych i pionierskich przykładów wykorzystujących narrację środowiskową do uzupełnienia i wspomagania narracji w obrębie głównej osi fabularnej jest *Deus Ex* (2000), a w dalszej perspektywie jego kontynuacja: *Deus Ex: Human Revolution* (2011), które będą przedmiotem niniejszej analizy. Cechą wyróżniającą *Deus Ex* w obrębie szeroko pojętego kanonu gier jest obecność nieliniowego prowadzenia fabuły przy zachowaniu dynamiki gry z perspektywy pierwszej osoby oraz elementów RPG. Gracz może swobodnie testować granice narzuconych na niego ram wyboru i sposobu prowadzenia działań wewnątrz świata przedstawionego. Każdy segment gry realizowany jest w oparciu o zasady gry sandboxowej, co oferuje szeroki wachlarz możliwości rozgrywki przy jednoczesnym zachowaniu ścisłego związku z linią fabularną za pomocą użytego środowiska. Gra realizuje zatem dwa podstawowe cele: integruje fabułę i mechanikę oraz rekompensuje możliwe odejścia od głównej osi fabularnej poprzez ścisłe powiązanie środowiska gry z historią. *Deus Ex: Human Revolution* będzie stanowić kontynuację tych samych założeń.

19 C. Pearce, *Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/ Narratology Debate*, Digital Games Research Association, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.03452.pdf>, [dostęp: 26.04.2016].

Narracja środowiskowa jest nadawaniem przestrzeni, w której porusza się gracz, pewnych cech mogących być postrzegane jako przemyślana całość wspierająca proces narracyjny gry²⁰. Jest to zintegrowana całość idąca w parze z narracją oferowaną na innych poziomach. O ile w przypadku mediów nieergodycznych proces ten może być realizowany przez obserwację lub czynniki pozatekstowe, o tyle w przypadku gier egzekwowanie narracji środowiskowej odbywa się przez eksplorację. Podczas przemierzania świata gracze zostają przekazane komunikaty odnoszące się do głównego wątku fabularnego, a całość jest realizowana poprzez sekwencyjne przemieszczanie się w przestrzeni trójwymiarowej. Za przykład niech posłuży pierwszy poziom *Deus Ex* ulokowany na Wyspie Wolności (Liberty Island) w Nowym Jorku. Gracz startuje na pomoście stanowiącym punkt wejściowy do świata gry, szybko zostaje poinstruowany o obecnej sytuacji na wyspie i podstawowych celach jego misji. Po przejęciu kontroli nad awatarem gracz może swobodnie poruszać się w obrębie poziomu, jednak ściany i ograniczenia geograficzne szybko zaprowadzą gracza do zniszczonej Statuy Wolności lub bazy UNATCO. W czasie wędrówki gracz ma możliwość podsłuchania przeciwników, zaznajomienia się z treścią otrzymywanych komunikatów oraz wysnucia wniosków o świecie na podstawie własnych obserwacji. Gracz zatem podróżuje od miejsca do miejsca, dochodząc do konkluzji i wydając sądy o świecie, którego staje się częścią. Narracja środowiskowa wykorzystuje percepcję gracza i wprowadza go w stan zaangażowania. Czytelnik/gracz zostaje obarczony zadaniem dekodowania i interpretowania znaków i symboli pozostawionych przez twórców na potrzeby prezentowanej historii.

W kontekście wyżej wymienionych zjawisk narracja środowiskowa realizuje według Matthiasa Worch'a i Harveya Smitha cztery podstawowe cele:

1. Ograniczenie ruchu gracza uniemożliwiające mu wykroczenie poza przyjęte przez projektantów ramy narracyjne. Gwarantuje to utrzymanie więzi między graczem a głównym wątkiem fabularnym, a narzucona granica eksploracyjna pozwala kontrolować performatywność gracza oraz jego więź z prowadzoną narracją.
2. Narzucenie granic prezentowanej symulacji i swobody w prezentowanym środowisku, co przekłada się na poczucie immersji i zaangażowania. Pozwolenie graczowi na czynności wykraczające poza przyjęte granice symulacji będzie skutkowało zerwaniem immersji, a w dalszej kolejności zerwaniem więzi z prowadzoną w tle narracją za pośrednictwem środowiska gry.

20 H. Smith, M. Worch, *What Happened Here? Environmental Storytelling*, Game Developer's Conference Vault, <http://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental>, [dostęp: 03.01.2016].

3. Kształtowanie tożsamości gracza w relacji do prezentowanej historii. Jest to cel, za pomocą którego projektant narzuca kierunek performatywności wewnątrz świata gry, przez co predefiniuje cechy, wartości, idee i reakcje awatara w relacji do prezentowanych wydarzeń i miejsc, które gracz będzie odwiedzić w czasie trwania historii.
4. Dostarczenie niezbędnego kontekstu narracyjnego tworzącego wizualną reprezentację świata przedstawionego, z którym gracz wchodzi w swobodną interakcję²¹.

Wszystkie z wyżej wymienionych celów zostają zrealizowane w *Deus Ex*. Wyspa Wolności, na której gracz rozpoczyna swoją wędrówkę, jest miejscem, gdzie ma on pełną swobodę działań. Na początku zostaje mu przekazana mapa definiująca granice środowiska. Następnie w obrębie świata gry twórcy umieszczają obiekty, z którymi gracz może wchodzić w interakcje. W ten sposób według koncepcji Worchy i Smitha tworzy się ekologię świata gry²². W przypadku *Deus Ex* ten element jest realizowany za pośrednictwem przedmiotów, które gracz może podnieść, wykorzystać lub przenieść, by w ten sposób uzyskać dostęp do początkowo niedostępnej części środowiska, lub zniszczyć, by zdobyć ukryte wewnątrz rzeczy. Do wyżej wspomnianych obiektów należy doliczyć także komunikaty umieszczone na plakatach, ogłoszeniach i gazetach rozmieszczonych w świecie gry, które gracz może swobodnie czytać, wzbogacając swoją wiedzę o świecie. Ograniczenia fizyczne wyznaczają zatem przestrzeń, w której porusza się gracz, a ekologia wspomaga rozgrywkę i zapewnia światu interaktywność. Ten aspekt prowokuje do tworzenia narracji poza tekstem widzianym na ekranie komputera, tym samym wpływa na kreowanie części historii poza wypowiedzianym lub spisany komunikatem.

Podobny zabieg został zastosowany w *Deus Ex: Human Revolution*, gdzie poziom będący wprowadzeniem do gry narzuca znacznie bardziej rygorystyczne ramy, jako że oferuje narrację liniową. Pomieszczenie, w którym gracz znajduje się na początku rozgrywki, zawiera wiele elementów interaktywnych, a kontakt z nimi uruchamia kolejne komunikaty przekazujące informacje dotyczące relacji głównego bohatera z jego partnerką, co zachęca gracza do tworzenia własnego obrazu tego związku, który nie jest nigdy wyraźnie nakreślony w grze.

Kolejnym założeniem narracji środowiskowej, po narzuceniu fizycznych granic w świecie przedstawionym, jest wprowadzenie sekwencyjności eksploracji, tzn. przemieszczanie się z miejsca na miejsce w przestrzeni gry celem uzyskania informacji oraz fabularnych ram dla mających

²¹ *Ibidem*.

²² *Ibidem*.

miejsce wydarzeń. O ile sekwencyjność eksploracji jest stosunkowo łatwa do osiągnięcia w przypadku gier liniowych oraz jednorodowych, które uniemożliwiają powrót do poprzednich lokacji, o tyle w przypadku RPG proces ten nabiera charakteru bardziej skomplikowanego i problematycznego dla twórcy, aczkolwiek jej osiągnięcie nie jest niemożliwe.

Deus Ex, a wraz z nim wiele innych gier RPG, oddaje graczom do dyspozycji otwarte środowisko; oznacza to, że zastosowanie zorganizowanej sekwencji zdarzeń w jego ramach staje się praktycznie niemożliwe, ponieważ gracz może zdecydować się na przyjęcie jakiegokolwiek strategii w podejmowaniu postawionego mu wyzwania. Dobrym przykładem jest przytoczony już wcześniej poziom na Wyspie Wolności, w ramach którego gracz może przyjąć przynajmniej trzy różne strategie prowadzące go całkowicie różnymi ścieżkami oraz wystawią na działanie innych obiektów i elementów narracji dostarczanej przez środowisko. Rodzi to sytuację kłopotliwą w procesie snucia liniowej narracji, która mogłaby być przyrównana do literackiego ekwiwalentu. Spójność może zostać z łatwością osiągnięta, jeśli oferowana swoboda jest przeciwstawiona uporządkowanej narracji środowiskowej. Bez względu na przyjęty model rozgrywki środowisko ma przecież jednolitą formę, a dodatkowo w obrębie świata każdej gry postawione są cele główne, których osiągnięcie pozwala pchnąć narrację w dalszym kierunku. Strategia ta pozwala na przekazanie harmonijnej, sekwencyjnej i jednolitej narracji, która wspomaga zaangażowanie oraz nadaje graczowi określoną tożsamość. Za jej pośrednictwem gracz staje się częścią świata i wchodzi w rolę postaci, którą kontroluje. Płynnie zatem przechodzi na głębsze poziomy immersji²³.

23 Immersja rozumiana jako proces zaangażowania w rozgrywkę stanowi obok narracji środowiskowej drugi aspekt, który przejmuje część odpowiedzialności za prowadzenie narracji. Stosunkowo precyzyjne rozumienie immersji zaproponowali Emily Brown oraz Paul Cairns w referacie *A Grounded Investigation of Immersion in Games*. Brown i Cairns rozumieją immersję jako trzystopniowy proces, na który składają się następujące fazy: zaangażowanie (*engagement*), zaabsorbowanie (*engrossment*) oraz całkowita immersja (*total immersion*). W fazie pierwszej immersyjność jest zależna od przezwyciężenia „trudności” w postaci dostępności tytułu, poziomu skomplikowania, sterowania, ilości czasu, jaką gracz musi poświęcić na dany tytuł, oraz wysiłku wymaganego do otrzymania wynagrodzenia za ukończenie gry. Kiedy gracz jest w stanie przezwyciężyć wyżej wymienione bariery, staje się zaangażowany. W fazie drugiej do procesu doświadczania gry dochodzi element emocjonalny, gracze zawieszają niewiarę w świat gry i zaczynają stawać się coraz bardziej zaabsorbowani wydarzeniami, do których dochodzi na ekranie. Nierzadko gracze podczas sesji gaszą światła oraz zwiększają poziom natężenia dźwięku, co pozwala na oderwanie się od rzeczywistości, a przynajmniej tymczasowe zapomnienie o niej. Uczucie zaabsorbowania otwiera drogę do całkowitej immersji, czyli stanu zakotwiczenia w świecie gry. Na tym etapie gracze odcinają

Procesy wynikające z fizycznych ograniczeń świata, ograniczeń na płaszczyźnie mechaniki oraz potrzeba realizacji stałych celów fabularnych wprowadzają kolejną krytyczną funkcję narracji środowiskowej, czyli kształtowanie tożsamości gracza w relacji do prezentowanej historii. Narzucenie tożsamości spełnia nie tylko kluczową rolę w kształtowaniu immersji, ale także służy jako aspekt wspomagający narrację. Według koncepcji Smitha tożsamość gracza winna być rozumiana dualistycznie²⁴. Z jednej strony jest ona performatywna – atrybut ten jest szczególnie widoczny w RPG, które nie narzucają przeważnie z góry określonego protagonisty. Zamiast tego oferują wybór płci, rasy, klasy, a także samego wyglądu awatara. Najlepszym przykładem tego typu dowolności są gry z serii *Elder Scrolls* (Bethesda Games Suidios, Bethesda Softworks, 1994–2015), *Baldur's Gate* (Black Isle, BioWare, 1998–2001), *Icewind Dale* (Interplay, Black Isle Studios, 2000–2002), *Arcanum* (Sierra Entertainment, Troika Games, 2001), *Fallout* (Interplay Entertainment, 1997), *Divinity Original Sin* (Focus Home Entertainment, Larian Games, 2015), *Wasteland 2* (inXile Entertainment, 2014), *Pillars of Eternity* (Paradox Entertainment, Obsidian Entertainment, 2015). Aczkolwiek należy zwrócić uwagę, że w innych RPG awatar jest z góry określony, co poniekąd ogranicza możliwości kształtowania jego charakteru; przykładami na tego typu zabieg są trylogia *Mass Effect* (Electronic Arts, BioWare, 2007–2012) czy *Wiedźmin*. Z drugiej strony tożsamość gracza jest podyktowana przez kontekst, świat gry, historię opowiedzianą w tle i przede wszystkim środowisko. *Deus Ex* po raz kolejny odwołuje się do tego zabiegu. Na samym początku rozgrywki graczowi zostaje narzucona tożsamość bohatera – wciela się on w agenta organizacji znanej jako UNATCO: jego zadaniem jest początkowo zwalczanie zagrożeń terrorystycznych, a później, w miarę rozwoju linii fabularnej, ochrona własnego życia i przetrwanie. Sama akcja gry rozgrywa się w roku 2052, a fabuła produkcji inspirowana jest teoriami spiskowymi tworzącymi podstawę wielowątkowej historii, w której cywilizacja ulega powolnej degradacji spowodowanej działalnością tajnych stowarzyszeń i organizacji, których celem jest wprowadzenie nowego porządku świata²⁵.

się od rzeczywistości. W momencie osiągnięcia całkowitej immersji jedynym stymulantem uczuć i myśli gracza staje się gra. Gracz dokonuje przeniesienia i staje się „obecny” w świecie gry. Jego doświadczenia potęgowane są dodatkowo przez empatię oraz atmosferę, które podtrzymują proces oderwania od rzeczywistości. Zob. E. Brown, P. Cairns, *A Grounded Investigation of Immersion in Games*, <http://bit.ly/1On8SfG> [dostęp: 03.01.2016].

²⁴ H. Smith, *Imago Effect*, <http://www.witchboy.net/articles/the-imago-effect/>, [dostęp: 03.01.2016].

²⁵ *Deus Ex*, Ion Storm, Eidos Interactive, 2000, [PC, CD-ROM].

Deus Ex: Human Revolution nie odbiega od założeń pierwowzoru. Ukazuje społeczeństwo w stanie rozkładu skupiające się wokół korporacji, którym podlegają rządy²⁶. Tym razem głównym bohaterem jest Adam Jensen, a jego celem – odkrycie spisku i podjęcie decyzji odnośnie dalszych losów postępu cybernetyzacji społeczeństwa.

Bohaterowie, w których wciela się gracz, posiadają określony charakter, jakiego nie sposób kształtować w procesie rozgrywki. Gracz może podejmować decyzje związane z przebiegiem fabuły i poniekąd definiować własną pozycję w świecie, ale nie jest w stanie wpłynąć na przeszłość bohaterów oraz pewne stałe, charakteryzujące ich poglądy na kwestie etyczne i ideologiczne. Natomiast w odniesieniu do samego środowiska osadzenie w uniwersum narzuca przyjęcie pewnej z góry określonej tożsamości, co przekłada się na przyjmowane przez graczy normy społeczne i etyczne. Wspomniane wcześniej tło fabularne *Deus Ex* rzuca gracza w świat moralnej, kulturalnej i ekonomicznej dekadencji. Narracja środowiskowa *Deus Ex* dostarcza zatem niezbędnego kontekstu narracyjnego, wysyła do gracza komunikaty, które przekazują mu informacje o historii miejsca, w którym przyszło mu się znaleźć. Wyspa Wolności znana jako symbol migracyjnej polityki Stanów Zjednoczonych zaprezentowana zostaje z jednej strony jako siedziba UNATCO, co implikuje narzucenie nowego porządku w świecie, który ulega rozkładowi, a z drugiej jako miejsce, gdzie ów porządek jest kwestionowany, jest to bowiem miejsce ataku terrorystycznego. Z Wyspy Wolności gracz udaje się na ulice Nowego Jorku i obserwuje zniszczenie i rozkład struktur państwowych i społecznych. Środowisko dostarcza informacji o mieszkańcach. Podobnie jak w przypadku struktury społecznej spotykani przez gracza bohaterowie są spolaryzowani. Warunki, w jakich ich zastajemy, implikują ich status społeczny i pozycje w świecie, przekazują informacje o zasobach oraz tożsamości.

Istnieje również możliwość umieszczenia w środowisku elementów mogących zapowiadać dalsze losy narracji. Podczas pierwszej wizyty w siedzibie UNATCO w *Deus Ex* gracz nie ma dostępu do niektórych części lokacji, która później okazuje się siedzibą organizacji MJ-12, jednak enigmatyczne wiadomości i zachowania bohaterów zapowiadają zmiany i odwrócenie paradygmatów, które nastąpią na późniejszym etapie narracji.

Oczywiście podczas realizacji wyżej wymienionych celów środowisko narzuca określony ton i atmosferę, która wpływa na immersję i poczucie uczestnictwa w prezentowanych wydarzeniach i funkcjonowaniu samego świata gry. Tym samym jeśli proces ten jest przeprowadzany w sposób konsekwentny jak w przypadku *Deus Ex* – atmosfera spisku

²⁶ *Deus Ex: Human Revolution*, Eidos Montreal, Square Enix, 2011, [PC, DVD-ROM].

oraz estetyki cyberpunkowej pozostaje w grze od jej początku do końca – zanika potrzeba prowadzenia nieustannie kierowanej narracji, albowiem środowisko przejmuje odpowiedzialność za jej tworzenie, stając się tym samym narratorem.

Analogiczne zabiegi zostają zastosowane w *Deus Ex: Human Revolution*, gdzie z budynku Sarif Industries gracz szybko trafia na ulice futurystycznego Detroit, które podnosi się z ekonomicznego kryzysu, ale nadal w dużej mierze pozostaje miastem ubogim i zdewastowanym. Obserwacja procesów degradacji społecznej i ekonomicznej umacnia założenia fabularne obu produkcji, tym samym cel, jaki przyświeca inkorporacji narracji środowiskowej, zostaje spełniony.

O ile *Deus Ex* skutecznie kładzie nacisk na globalną narrację środowiskową, o tyle *Deus Ex: Human Revolution* dodatkowo realizuje w jej obrębie narrację lokalną kreowaną w przestrzeni prywatnej poszczególnych bohaterów. Idealnym przykładem jest historia opowiedziana za pośrednictwem apartamentu Adama Jensena. W przypadku tej niezwykle małej, w porównaniu z pozostałą częścią gry, przestrzeni gracz zostaje umieszczony w miejscu, gdzie kondensują się informacje. Poruszając się od jednego segmentu mieszkania do drugiego, bez narzuconej kolejności, gracz może dostrzec, że każdy obszar lokacji opisuje część charakteru bohatera. Od skąpo wyposażonej kuchni poprzez stopy książek opisujących problematykę życia z cybernetycznymi implantami – bohater zostaje na początku gry zamieniony w cyborga – po miejsce, w którym Jensen składa zegary, co implikuje jego obsesyjne zainteresowanie mechaniką, a kończąc na sypialni, gdzie gracz odnajdzie kartki z życzeniami od współpracowników, oraz rozbitym lustrze w łazience, które, jak potem gracz może się dowiedzieć, wymieniane było już kilkakrotnie.

Podobnego zabiegu dokonano w gabinecie Davida Sarifa, który jest pracodawcą Jensena. Na ekranie za jego plecami gracz dostrzeże nie tylko najnowsze notowania giełdowe, ale także informacje sportowe, a na biurku Sarifa zauważy piłkę bejsbolową sugerującą zainteresowania pracodawcy. Narracja środowiskowa ulega rozłożeniu na przestrzeń całego pomieszczenia, w którym gracz się znajduje; już nie tylko dialog, ale każdy obiekt opowiada historię. Rodzi się zatem potrzeba zadania pytania nie tylko o komunikat werbalny, który gracz właśnie otrzymał, ale również potrzeba dekodowania komunikatu wizualnego na poziomie środowiska gry. W takim przypadku narracja środowiskowa otwiera pole do interpretacji nie tylko treści pisanych i werbalnych, ale także wizualnych.

W kontekście narracji środowiskowej, podobnie jak w komiksie, istotniejsze staje się to, jak pozostawione obiekty kreują obraz w umyśle gracza. To, co znajduje się poza ramą wizualną, tworzy narrację i wspomaga

prezentowaną historię. Narracja środowiskowa tworzy dynamiczną relację między graczem a opowiedzianą historią i przedstawionym światem. Zastosowanie tej techniki jest niezwykle użyteczne w przypadku tytułów budujących immersję zespoloną z doświadczeniem fabularnym, estetyką i mechaniką rozgrywki – tak jak ma to miejsce w *Bioshock* (2K Games, 2K Boston, 2007), *The Last of Us* (Sony Computer Entertainment, Naughty Dog, 2013), *Knights of the Old Republic* (Lucas Arts, BioWare, 2003) czy właśnie w grach z serii *Deus Ex*. Narracja środowiskowa odgrywa kluczową rolę w podtrzymaniu historii prowadzonej przez samego twórcę. Głównym celem narracji środowiskowej jest stworzenie przekonującego świata, niekoniecznie fotorealistycznego, który będzie we własnym zakresie przejmował część funkcji narracyjnej. Zatem obok historii opowiedzianej za pomocą tekstu wyświetlanego na ekranie, dialogu, przerywników, montażu, muzyki oraz samej mechaniki rozgrywki, doliczyć należy również środowisko gry.

Konkludując, celem narracji środowiskowej jest przekazanie historii, która będzie opowiedziana za pomocą elementów wizualnych rozumianych jako fizyczna struktura świata ograniczona ścianami i innymi niefizycznymi elementami, a także tak zwaną ekologią, czyli obiektami, z którymi gracz może wchodzić w interakcję. Proces tworzenia narracji środowiskowej opiera się na kierowaniu gracza przez serię sekwencji, które doprowadzą go od jednego punktu narracyjnego do drugiego, stąd też narracja ta powinna być postrzegana na dwóch poziomach: globalnym, który pomaga ugruntować tło fabularne, oraz lokalnym, który ugruntowuje indywidualne historie poszczególnych bohaterów. Wszystkie te elementy wynikają ściśle z zakresu opowiedzianej historii i stanowią jej nieodłączny filar. Co najistotniejsze, elementy narracji środowiskowej są elementem statycznym, który już jest obecny w grze, zatem miejsce akcji i moment, w którym historia bohatera zostaje opowiedziana, stają się tożsame z procesem czytania książki. Owo rozłożenie na wiele poszczególnych elementów i kompozytowy charakter narracji w grach komputerowych nie powinny zatem dyskwalifikować ich jako pełnoprawnych narracji literackich, świadczą za to o ich pokrewieństwie z klasycznymi narracjami i otwierają drogę do nowych możliwości narracyjnych. Naturalnie takie postrzeganie gier wymaga przyjęcia pewnej perspektywy, zwrócić należy jednak uwagę, że wiele z dotychczasowych analiz narracji w grach komputerowych podejmowało ową problematykę przez pryzmat jednego rodzaju odbiorcy – wytrawnego gracza, być może warta uwagi jest również perspektywa gracza-czytelnika, który świat gry postrzega bardziej jako medium dostarczające doświadczenia czytelniczego²⁷. Jed-

27 M.-L. Ryan, *op. cit.*, s. 203.

nocześnie jednak znacznie ważniejszym elementem jest fakt istnienia narracji środowiskowej oraz uznania jej za jeden z najważniejszych elementów poetyki gier komputerowych, z pewnością na etapie późniejszej analizy należałoby wyodrębnić pozostałe elementy, niekoniczne konstytuujące narrację, ale także mechanikę rozgrywki.

- Aarseth Espen, *Cybertext. Perspective on Ergodic Literature*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Bartle Richard, *Alice and Dorothy Play Together*, [w:] *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*, ed. by Harrigan Pat, Wardrip-Fruin Noah, New York: MIT Press: 2009, <http://mud.co.uk/richard/ThirdPerson09.pdf>, [dostęp: 03.01.2016].
- Bomba Radosław, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2003.
- Costikyan Greg, *Games, Storytelling, and Breaking the String*, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/storyish>, [dostęp: 03.01.2016].
- Deus Ex*, Ion Storm, Eidos Interactive, 2000, [PC, CD-ROM].
- Deus Ex: Human Revolution*, Eidos Montreal, Square Enix, 2011, [PC, DVD-ROM].
- Juul Jesper, *Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives*, "Game Studies" 2001, no. 1, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, [dostęp: 03.01.2016].
- Kindt Tom, Müller Hans-Harald, *What Is Narratology? Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*, Berlin – New York 2003.
- Kochanowicz Rafał, *Cybernetyczne doświadczenia – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki*, „Homo Ludens” 2013, nr 5, Poznań 2013, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/5/> [dostęp: 30.04.2016].
- Kücklich Julian, *Droga rzadziej uczęszczana – problem gier komputerowych w naukach filologicznych*, przeł. K. Żyto, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.
- Mäyrä Frans, *An Introduction to Game Studies*, Los Angeles, 2008.
- Majkowski Tomasz, *Różnorodność gier wideo a sytuacja gracza. Rozpoznanie wstępne*, „Wielogłos” 2015, nr 3, <http://www.ejournals.eu/Wieloglos/> [dostęp: 26.04.2016].
- Pearce Celia, *Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate*, Digital Games Research Association, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.03452.pdf> [dostęp: 26.04.2016].
- Roine Hanna-Riikka, *How You Emerge from This Game is up to You. Agency, Positioning, and Narrativity in The Mass Effect Trilogy*, [w:] *Narrative Theory, Literature, and New Media. Narrative Mind and Virtual Worlds*, ed. by M. Hatavara et al., New York 2016.
- Ryan Marie-Laure, *Avatars of Story*, Minneapolis 2006.

Bibliografia

Smith Harvey, *Imago Effect*, <http://www.witchboy.net/articles/the-imago-effect/>, [dostęp: 03.01.2016].

Smith Harvey, Worch Matthias, *What Happened Here? Environmental Storytelling*, GDC Vault, <http://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental>, [dostęp: 03.01.2016].

Bibliografia polskich tekstów naukowych poświęconych narracyjnym grom fabularnym

- Baluch Alicja, *Gry fabularne*, „Guliwer” 2000, nr 1.
- Baran Elżbieta, *Duchowość w grach fabularnych RPG*, „Nomos” 2003, nr 43/44.
- Brzeziński Miłosz, *Obsługa wiertarki ręcznej, czyli o grach fabularnych okiem psychologii*, „Dekada Literacka” 2003, nr 7/8.
- Buda Szymon, *Role playing game: wyobrażenia nieskrępowana*, „Studia Gdańskie” 2001, t. 14.
- Busse-Brandyk Aleksandra, Chmielewska-Łuczak Dorota, *Narracyjne gry fabularne jako droga do nieświadomości*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/1/> [dostęp: 30.04.2016].
- Chmielewska-Łuczak Dorota, Matkowski Cezar, *Kilka uwag o NIEWychowaniu w rolę*, „Homo Communicativus” 2008, nr 5, <http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/52008.html> [dostęp: 30.04.2016].
- Chmielewska-Łuczak Dorota, Matkowski, Cezar, *Archetypiczna podróż bohatera w grach fabularnych*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, t. 2, Poznań 2007.
- Chmielnicka-Kuter Elżbieta, *Gry fabularne w badaniach psychologicznych*, „Polskie Forum Psychologiczne” 2004, nr 2.
- Chmielnicka-Kuter Elżbieta, *Gry fabularne: prezentacja i psychologiczna analiza zjawiska na gruncie teorii wartościowania H. J. M. Hermansa*, „Roczniki Psychologiczne” 2003, t. 6.
- Chmielnicka-Kuter Elżbieta, *Role-Playing Game Heroes as Partners of Internal Dialogues*, [w:] *The Dialogical Self. Theory and Research*, ed. by P. Oleś i H. J. M. Hermans, Lublin 2005.
- Chmielnicka-Kuter Elżbieta, *Wyobrażone postacie i ich autorzy. Analiza wzajemnych odniesień na przykładzie zjawiska gier fabularnych*, „Przegląd Psychologiczny” 2005, nr 1.

Teksty wydane do roku 2011

- Chmielnicka-Kuter, Elżbieta, *Od autonarracji do dialogu w sobie: studium przypadku*, [w:] *Narracja. Koncepcje i badania psychologiczne*, red. E. Dryll, A. Cierpka, Warszawa 2004.
- Cyran Katarzyna, *Motywy mitologii starożytnego Egiptu w grach fabularnych (RPG), czyli kiedy Set został wampirem*, „Nomos” 1999, nr 26/27.
- Cywińska-Dziekońska Marta, *Motyw wilka i jednorożca w wybranych systemach gier RPG*, „Albo albo” 2007, z. 3.
- Dawidowicz Olga, *Gdy pisarzem jest grupa a pisaniem gra. RPG jako model grupowej twórczości literackiej*, „Przegląd Humanistyczny” 2001, nr 1.
- Dawidowicz Olga, *Role playing games a literatura współczesna*, [w:] *Praktyki opowiadania*, red. B. Owczarek, Z. Mitosek, W. Czyżewski, Kraków 2001.
- Duszyński Henryk, *Choroby w narracyjnych grach fabularnych: charakterystyka wątków i perspektywy badawcze*, „Lud” 2011, t. 95.
- Duszyński Henryk, *Szaleństwo w narracyjnych grach fabularnych*, [w:] *Zjawisko szaleństwa w kulturze*, red. M. Kasprówicz, S. Drelich, M. Kopyciński, Toruń 2010.
- Fulińska Agnieszka, *De te fabula narrat*, [w:] *Narracja i tożsamość (I). Narracje w kulturze*, red. W. Bolecki, R. Nycz, Warszawa 2004.
- Fulińska Agnieszka, *Dyskretny urok wyobraźni: kilka uwag o naturze RPG wraz z krótkim przewodnikiem po grach wydanych w Polsce*, „Dekada Literacka” 2003, nr 7/8.
- Fulińska Agnieszka, Janicki Jakub T., *Wstęp do analizy strukturalnej gier fabularnych*, „Teksty Drugie” 2002, nr 6.
- Galińska Ewa, *Odgrywana postać a własne „ja” graczy RPG*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, t. 2, Poznań 2007.
- Górska Karolina, *Związki literatury fantasy i gier fabularnych (na przykładzie „Kronik Smoczey Lancy” Margaret Weis i Tracy’ego Hickmana)*, „Literatura i Kultura Popularna” 2006, nr 13.
- Górska Weronika, *RPG na lekcji języka hiszpańskiego. Poszukiwacze skarbów*, „Homo Communicativus” 2008, nr 5, <http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/52008.html> [dostęp: 30.04.2016].
- Grela Katarzyna, *Warhammer Fantasy Roleplay a tradycja literacka*, [w:] *Baśnie nasze współczesne*, red. J. Ługowska, Wrocław 2005.
- Grzybewska Dobrosława, *Gry fabularne – ontologia, komunikacja: zjawisko społeczno-kulturowe*, „Literatura Ludowa” 2001, nr 3.
- Grzybewska Dobrosława, *Gry fabularne – RPG. Nowy „gatunek” folkloru*, [w:] *Genologia literatury ludowej. Studia folklorystyczne*, red. A. Mianecki, Toruń 2002.
- Grzybewska Dobrosława, *Narracyjne gry fabularne jako dzieło sztuki. Refleksje*, [w:] *Baśnie nasze współczesne*, red. J. Ługowska, Wrocław 2005.

- Grzybkowska Dobrosława, *Naśladowanie i przemiana w RPG*. Cz. 2, „Albo albo” 2002, z. 2.
- Grzybkowska Dobrosława, *Remityzacyjny aspekt gier fabularnych*. Cz. 1, „Albo albo” 2001, z. 3.
- Janicki Jakub T., Majkowski Tomasz Z., *Wielki wstrząs w Starym Świecie*, „Kultura Popularna” 2002, nr 0 [numer specjalny].
- Jarczyk Małgorzata, *Działanie słowami na sesjach RPG*, „Dekada Literacka” 2003, nr 7/8.
- Kaczor Katarzyna, *Czy elf może być wampirem? Przypadek Jandera Sunstara*, „Literatura i Kultura Popularna” 2003, nr 1.
- Kochanowicz Rafał, *Frontier, czyli fantastyczny porządek świata*, „Arkusz” 1997, nr 8.
- Koreń Magdalena, *Wykorzystanie elementów RPG w pracy dydaktycznej*, „Katecheta” 2004, nr 4.
- Krawczyk Stanisław, *Analiza konwencji tematycznych gry fabularnej Changeling: The Lost*, „Literatura i Kultura Popularna” 2011, nr 17.
- Krawczyk Stanisław, *Badacz z fanem w jednym domu. O potrzebie kontaktów z fandomem w badaniach nad narracyjnymi grami fabularnymi*, „Homo Ludens” 2010, nr 2, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/2/> [dostęp: 30.04.2016].
- Krawczyk Stanisław, *Ciągle ta sama historia? O powtarzalności fabuł w narracyjnych grach fabularnych*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 147, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/1/> [dostęp: 30.04.2016].
- Krawczyk Stanisław, *Narracja i dialog. Zastosowania psychologii narracyjnej w badaniu narracyjnych gier fabularnych*, „Homo Communicativus” 2008, nr 4, <http://www.hc.amu.edu.pl/numery/4/42008.html> [dostęp: 30.04.2016].
- Krysińska Diana, *Role Playing Games a rozwój moralny graczy*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, t. 2, Poznań 2007.
- Kuciel Katarzyna, *Czy gry fabularne powinny być obecne w szkole? Dyskusja z Jerzym Szejgą, autorem artykułu Nowe formy kształcenia: narracyjne gry fabularne*, [w:] *Uwieść słowem*, red. J. Z. Lichański, E. Lewandowska, Warszawa 2003.
- Kurek-Kokocińska Stanisława, *Kultura coraz bardziej popularna: gry fabularne*, „Literatura i Kultura Popularna” 1998, t. 7.
- Kwapiński Adam, *Gry fabularne w perspektywie ludologicznej. Zarys problematyki badawczej*, „Kultura i Historia” 2008, nr 13, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/940> [dostęp: 30.04.2016].
- Leszczyński Krzysztof, *Problematyka granicy w symulacji i grze*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, t. 2, Poznań 2007.

- Lichański Jakub Z., „Dzikie Pola” – polska wersja Role Playing Games, „Literatura i Kultura Popularna” 1999, t. 8.
- Majkowski Tomasz Z., *Gry fabularne a inne teksty kultury*, „Dekada Literacka” 2003, nr 7/8.
- Majkowski Tomasz Z., Sabat Maciej, *Gry fabularne w pytaniach i odpowiedziach*, „Dekada Literacka” 2003, nr 7/8.
- Marcisz Paweł, *Próba formalizacji dyskursu wokół gier fabularnych w kategoriach Michela Foucaulta*, „Kultura i Historia” 2008, nr 13, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/891> [dostęp: 30.04.2016].
- Marcisz Paweł, *Rozproszenie autora w grach fabularnych*, [w:] *Literackie obrazy nieobecności*, red. M. Mrugalski, J. Potkański, Warszawa 2005.
- Matkowski Cezar, *Tożsamość i osobowość w relacjach gracz-postać w grach fabularnych*, „Homo Communicativus” 2008, nr 5, <http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/52008.html> [dostęp: 30.04.2016].
- Michalak Kamila, *Intertekstualność jako jedno z możliwych narzędzi badawczych metodologii ludologicznej. Wybrane zagadnienia*, „Literatura i Kultura Popularna” 2011, nr 17.
- Mochocka Aleksandra, *Struktura językowa narracyjnych gier fabularnych*, [w:] *Język a komunikacja*, t. 17: *Język polski XXI wieku: analizy, oceny, perspektywy*, red. G. Szpila, Kraków 2007.
- Mochocka Aleksandra, *White Wolf – Black Dog. Metafikcja w RPG*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, t. 1, Poznań 2007.
- Mochocki Michał, *Etyka bohaterów narracyjnych gier fabularnych*, „Homo Communicativus” 2008, nr 5, <http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/52008.html> [dostęp: 30.04.2016].
- Mochocki Michał, *Sarmackie dziedzictwo kulturowe w grze fabularnej Dzikie Pola*, „Homo Ludens” 2011, nr 3, <http://ptbg.org.pl/Homo-Ludens/vol/3/> [dostęp: 30.04.2016].
- Mochocki Michał, *Scenariusze narracyjnych gier fabularnych. Propozycja metody badawczej*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, t. 1, Poznań 2007.
- Mochocki Michał, *Współczesne oblicza baśni: narracyjne gry fabularne*, [w:] *Barwy świata baśni*, red. U. Chęcińska, Szczecin 2003.
- Niemiec Mateusz, *W co ludzie grają, gdy nie grają: gry fabularne w psychologii*, [w:] *Psychologia w życiu osobistym i zawodowym człowieka*, red. J. Rajang, J. Lessing-Pernak, Bydgoszcz 2008.
- Nita Marek, *Wpływ gier fabularnych Roleplaying Game (RPG) na socjalizację i powstawanie więzi społecznych wśród osób grających*, „Prace Naukowe Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Marketingu w Chrzanowie” 2009, nr 11.

- Ostrowski Andrzej, *Role Playing Games – manifestacja sacrum we współczesnej kulturze popularnej*, [w:] *Nadprzyrodzone*, red. E. Przybył, Kraków 2003.
- Panák Przemysław, Drzewiecka Olga, *Gry fabularne. Mit a rzeczywistość: potencjalne wykorzystanie technik narracyjnych gier fabularnych w dydaktyce, pedagogice i terapii*, „Szkola Specjalna” 2005, nr 1.
- Przybyłowska Jadwiga A., *Psychodrama. Gra jako forma terapii*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, t. 2, Poznań 2007.
- Rudolf Edyta, *Role Playing Games – między literaturą a grą towarzyską*, „Literatura i Kultura Popularna” 2005, nr 12.
- Sabat Maciej, *Krótką historia gier fabularnych*, „Dekada Literacka” 2003, nr 7/8.
- Skrzypczak Maciej, *Role Playing Games w procesie edukacyjnym. Szanse i zagrożenia*, „Remedium” 2006, nr 7/8.
- Smejliś Tomasz, *Konwencja heroic fantasy w grach fabularnych*, „Homo Ludens” 2011, nr 3, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/3/> [dostęp: 30.04.2016].
- Smejliś Tomasz, *Pulp era w grach fabularnych*, „Literatura i Kultura Popularna” 2011, nr 17.
- Smejliś Tomasz, *W kręgu blogosfery RPG*, „Homo Ludens” 2010, nr 2, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/2/> [dostęp: 30.04.2016].
- Surdyk Augustyn, *Autonomizująca funkcja techniki gier fabularnych*, „Języki Obce w Szkole” 2008, nr 6.
- Surdyk Augustyn, *Constructivist Character of the Technique of Role-Playing Games and its Autonomizing Values in the Glottodidactic Process*, [w:] *Worlds in the Making. Constructivism and Postmodern Knowledge*, ed. by E. Lorek-Jezińska, T. Siek-Piskozub, K. Więckowska, Toruń 2006.
- Surdyk Augustyn, *Gry fabularne jako technika autonomizująca studenta*, [w:] *Autonomia w nauce języka obcego*, red. M. Pawlak, Poznań–Kalisz 2004.
- Surdyk Augustyn, *Klasyfikacja interakcji w grach typu Role-Playing Games oraz relacje komunikacyjne i dydaktyczne w technice gier fabularnych*, „Homo Communicativus” 2008, nr 4, <http://www.hc.amu.edu.pl/numery/4/42008.html> [dostęp: 30.04.2016].
- Surdyk Augustyn, *Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o Technice Gier Fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. idem, t. 1, Poznań 2007.
- Surdyk Augustyn, *Technika Role Play oraz Gry Fabularne na lektoracie języka angielskiego a autonomizacja studentów*, [w:] *Wokół autono-*

- mizacji w dydaktyce języków obcych. *Badania i refleksje*, red. W. Wilczyńska, Poznań 2002.
- Szczechowicz Remigiusz, *RPG – gry inspirowane twórczością fantasy*, [w:] *Władcy Pierścieni: presje, opresje i przyjemności kultury popularnej*, red. M. Marchow, D. Mroczkowska, M. Troszyński, Poznań 2003.
- Szeja Jerzy Z., *Teatralne i narracyjne gry fabularne jako aktywizujące metody nauczania*, „Homo Ludens” 2011, nr 3, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/3/> [dostęp: 30.04.2016].
- Szeja Jerzy Zygmun, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.
- Szeja Jerzy Zygmun, *Przyczyny popularności fantastyki i gier fabularnych w kulturze współczesnej*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, t. 1, Poznań 2007.
- Szeja Jerzy, *Między baśnią a dramą. Narracyjne gry fabularne i konteksty kulturowe*, „Kultura Popularna” 2002, nr 1.
- Szeja Jerzy, *Nowe formy kształcenia: narracyjne gry fabularne*, „Polonistyka” 2000, nr 7.
- Walas Teresa, *Dlaczego RPG?*, „Dekada Literacka” 2003, nr 7/8.
- Wałaszewski Zbigniew, *Element dramowy w RPG: zarys projektu przemiany gracza*, „Literatura i Kultura Popularna” 2011, nr 17.
- Wałaszewski Zbigniew, *Gry fabularne: osvajanie nieznanego*, „Przegląd Humanistyczny” 2006, nr 4.
- Zagórska Wanda, *Kategoria symbolicznego przekraczania siebie w sferze zachowań ludycznych a narracja mityczna*, [w:] *Narracja. Koncepcje i badania psychologiczne*, red. E. Dryll, A. Cierpka, Warszawa 2004.
- Zagórska Wanda, *Symboliczne przeniesienie i uczestnictwo człowieka dorosłego w rzeczywistości wykreowanej kulturowo*, „Psychologia Rozwojowa” 2000, nr 3/4.
- Zagórska Wanda, Topór Monika, *Intuicyjny styl myślenia a quasi-mityczne zaangażowanie w narracyjne medium kulturowe*, [w:] *Narracja. Teoria i praktyka*, red. B. Janusz, K. Gdowska, B. de Barbaro, Kraków 2008.
- Zagórska Wanda, *Uczestnictwo młodych dorosłych w rzeczywistości wykreowanej kulturowo. Doświadczenie, funkcje psychologiczne*, Kraków 2004.
- Zarzycka Agata, „*Mage: The Ascension*” by Phil Brucato and Stewart Wieck: *a Role-Playing Game Handbook as a "Poststructure"*, „Anglica Wratislaviensia” 2005, no. 43.
- Zarzycka Agata, *Socialized Fiction: Role-Playing Games as a Multidimensional Space of Interaction between Literary Theory and Practice*, Toruń 2009.
- Zarzycka, Agata, *Paladyn u babci, księżniczka na zakupach. Kreacja postaci w narracyjnych grach fabularnych a wzorce osobowe we współ-*

czesnej kulturze zachodniej, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, t. 2, Poznań 2007.

Zawisza-Smejliś Joanna, Smejliś Tomasz, *Play-by-forum – inne oblicze gier fabularnych*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, t. 1, Poznań 2007.

Opracował Stanisław Krawczyk

- Busse-Brandyk Aleksandra, Chmielewska-Łuczak Dorota, *Zły bohater – niemoralny gracz? Projekt badawczy*, „Homo Ludens” 2012, nr 4, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/4/> [dostęp: 30.04.2016].
- Cieśla Jarosław, *Zabawy w detektywów*, „Psychologia w Szkole” 2015, nr 1.
- Ćwiklińska-Surdyk Dorota, Surdyk Augustyn, *Człowiek jako aktor na scenie życia. Teorie G. H. Meada i E. Goffmana a narracyjne gry fabularne*, „Homo Ludens” 2012, nr 4, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/4/> [dostęp: 30.04.2016].
- Dudziński Robert, Kowalczyk Kamila, *Kość Przeznaczenia ma sześć ścianek. Model rozgrywki w Wiedźminie: Grze Wyobraźni*, [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński et al., Wrocław 2015, <http://tricksterzy.pl/download/wiedzmin/> [dostęp: 30.04.2016].
- Duszyński Henryk, *Demonologia słowiańska w narracyjnych grach fabularnych*, [w:] *Historyczna i ponowoczesna tożsamość Słowian*, red. T. Ciesielski, J. Zatorska, A. Skoczylas, Łódź 2012.
- Duszyński Henryk, *Gryfy, harpie, syreny i inne stwory – o hybrydach w narracyjnych grach fabularnych*, „Homo Ludens” 2012, nr 4, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/4/> [dostęp: 4.12.2015].
- Juza Marta, *Gry fabularne RPG jako szczególny przykład adaptacji tekstów kultury popularnej*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura” 2013, nr 5.
- Krawczyk Stanisław, *Gry fabularne w polskich badaniach psychologicznych w latach 2001–2008*, „Homo Ludens” 2012, nr 4, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/4/> [dostęp: 4.12.2015].
- Krawczyk Stanisław, *Osobowość a uczestnictwo w grach fabularnych. O relacjach między tożsamością, myśleniem narracyjnym i stylem gry*, „Homo Ludens” 2013, nr 5, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/5/> [dostęp: 30.04.2016].
- Matyka Marzena, *Podręczniki do systemów klasycznych gier fabularnych jako gatunek (próba rekonstrukcji wzorca)*, „Słowo” 2012, nr 3.
- Matyka Marzena, *Socjolekt uczestników klasycznych gier fabularnych jako profesjolekt*, „Homo Ludens” 2014, nr 6, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/6/> [dostęp: 30.04.2016].

**Teksty wydane
w latach 2012–2015**

- Matyka Marzena, *Wybrane aspekty komunikacyjne funkcjonowania podręczników do systemów klasycznych gier fabularnych – między autorem tekstu a nadawcą wirtualnym*, „Homo Ludens” 2012, nr 4, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/4/> [dostęp: 30.04.2016].
- Matyka Marzena, *Zwrot do adresata w podręcznikach do systemów klasycznych gier fabularnych a zasady grzeczności językowej*, [w:] *Komunikacja werbalna i niewerbalna w reklamie, mediach i biznesie*, red. M. Jasińska, Siedlce 2012.
- Pajączkowski Olaf, *Aksjologia Role-Playing Games na przykładzie wybranych scenariuszy*, „Literatura Ludowa” 2014, nr 4/5.
- Pajączkowski Olaf, *Wykorzystanie narracyjnych gier fabularnych (RPG) w procesie edukacyjnym*, „Edukacja Humanistyczna” 2013, t. 9/10.
- Porczyński Dominik, *Fejmusi, followerzy i jokto-celebryci. Względność sławy w polskim fandomie gier fabularnych*, [w:] *Plaga celebrytów*, red. W.K. Pessel, S. Zagórski, wstęp J. Tazbir, Łomża 2013, http://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/3863/Dominik_Porczyński_Fejmusi.pdf?sequence=1&isAllowed=y [dostęp: 1.05.2016].
- Porczyński Dominik, *Prosumpcja w polskim fandomie gier fabularnych*, [w:] *Prosumpcja: między podejściem apokaliptycznym a emancypacyjnym*, red. P. Siuda, T. Żaglewski, [Gdańsk] 2014, http://piotrsiuda.com/wp-content/uploads/2015/01/Piotr_Siuda_Prosumpcja_pomiedzy_podejsciem_apokaliptycznym_i_emancypujacym.pdf [dostęp: 1.05.2016].
- Porczyński Dominik, *Realne i wirtualne kręgi społeczne. Socjologiczna analiza użytkowników gier fabularnych* [praca doktorska], http://repozytorium.ur.edu.pl/bitstream/handle/item/1167/DOMINIK_PORCZY%C5%83SKI-PRACA_DOKTORSKA_WERSJA_OSTATECZNA.pdf?sequence=1 [dostęp: 1.05.2016].
- Przybyszewska Agnieszka, *Ku literaturze grywalnej (kilka uwag wstępnych)*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2014, nr 2.
- Przybyszewska Agnieszka, *Wprowadzenie do literatury (roz)grywalnej*, „Poradnik Bibliotekarza” 2015, nr 3.
- Szymanik Anna, Kostrzewski Michał, *Gry narracyjne jako metoda i narzędzie w nauce*, „Forum Dydaktyczne” 2012, nr 9/10.
- Wolski Michał, *Wampir: wiwisekcja. Wyobrażenia krwiopijców we współczesnej kulturze*, Wrocław 2014, <http://tricksterzy.pl/download/wampir-wiwisekcja/> [4.12.2015].
- Wolski Michał, *Więcej niż gra wyobraźni. Kilka uwag o komputerowych adaptacjach gier RPG*, „Literatura i Kultura Popularna” 2013, nr 19.
- Wójcik Magdalena, *Gaming w bibliotekach: klasyczne Role-Playing Games a czytelnictwo*, „Przegląd Biblioteczny” 2014, z. 1.

Summaries

Michał Wolski

Cosmopolitan bloodsucker. Influence of *Vampire: the Masquerade* for contemporary vampiric culture

Great commercial success of White Wolf Publishing RPGs based on World of Darkness setting was determined by unusual cultural eclecticism, which means using countless tropes and formulas of horror and gothic fiction to create its fictional universe. From the perspective of narrations implied by this games it was also important to let the players/readers play as horror monstrosities (vampires, werewolves, wraiths, demons etc.), which resulted in limitation of uneasiness and mystery typical for horror narrations. After World of Darkness RPG's – in particular *Vampire: the Masquerade* – various texts of culture started to use horror formulas in different ways. This paper aims to answer the question which narrative elements of World of Darkness was adapted into horror culture, what other factors helped these adaptations and where are similarities in creating the fictional universes.

Keywords

Vampire: the Masquerade, adaptation, horror, vampires, nineties, convergence

Olaf Pajęczkowski

Art or craft? Creative freedom of RPG writers (based on examples of *Dragonlance* and *Forgotten Realms* series of novels)

Author of this article describes the main characteristics of RPG novels set in shared worlds (like *Dragonlance* and *Forgotten Realms*); he mentions the traits that distinguish them from other fantasy novels and also describes the role of metaplot in creating the story. He describes how most famous fantasy novels of *Dungeons & Dragons* line were created and also tries to tackle the problem of the author's creative freedom in RPG novels. On the one hand, he notes that this freedom is limited by many factors, but on the other hand these limits allow making coherent worlds with different authors; in fact the plots of single novels and metaplot are results of group work: of the contribution and imagination of writers, designers, publishers, gamers, and artists. Shared world is intertextual and intermedial work.

Keywords

fantasy, RPG, meta-plot, shared worlds, intertextuality

Robert Dudziński

Game of unimaginable fear. Strategy of adapting Howard Phillips Lovecraft's works for games

Keywords

Howard Phillips Lovecraft, Call of Cthulhu, Cthulhu Mythos, role playing games, adaptations

The article is an analysis of game adaptations (RPG, board games, computer game) of Howard Phillips Lovecraft's works. The author points towards how the adaptation strategy determines specific modifications of the adopted literary material. For that purpose the analysis focuses on the endorsed gameplay model, the construction of the game world, the story of official and unofficial scenarios and the mechanics prepared by the game creators.

Celina Strzelecka

Experiencing the apocalypse – the examination of post-apocalyptic LARP

Keywords

OldTown, LARP, Victor Turner, *communitas*, *societas*, liminoid events

The author examines post-apocalyptic live action role-playing rally called OldTown. The event is examined within the framework of Victor Turner theory concerned with *communitas/societas* and liminoid events in the post-modern cultures. The article poses the argument that due to rites of passage structure of the OldTown, individuals participating in the event also exist beyond the normative social structure. It is further argued that unstructured community emerging during the event is detached from social norms and social order. In support of the argument, the author brings attention to direct experiences of the participants of the OldTown. The information was gathered during ethnographic fieldwork in July 2011.

Jakub Krogulec

Poetics of environmental narration in RPG – case of *Deus Ex* and *Deus Ex: Human Revolution*

Keywords

poetics of video games, *Deus Ex*, game studies, computer games, video games

The primary objective of the following article is the presentation of various mechanisms of environmental narration in video games and the analysis of their function in video game storytelling. In accordance with opinions of various video game critics, the status of video games as narratives capable of telling a story is, to a large extent, debatable. To provide context for the discussion, the author first cites various perspectives on the matter and proposes to view video games as composite creations which deposit various narrative functions to their unique poetics. One of the elements which plays a substantial role in video games poetics is environmental narration, which provides boundaries and narrative context for the writer to tell a story. This particular premise serves as base for further discussion which attempts to re-analyse the position of video games as literary narratives.