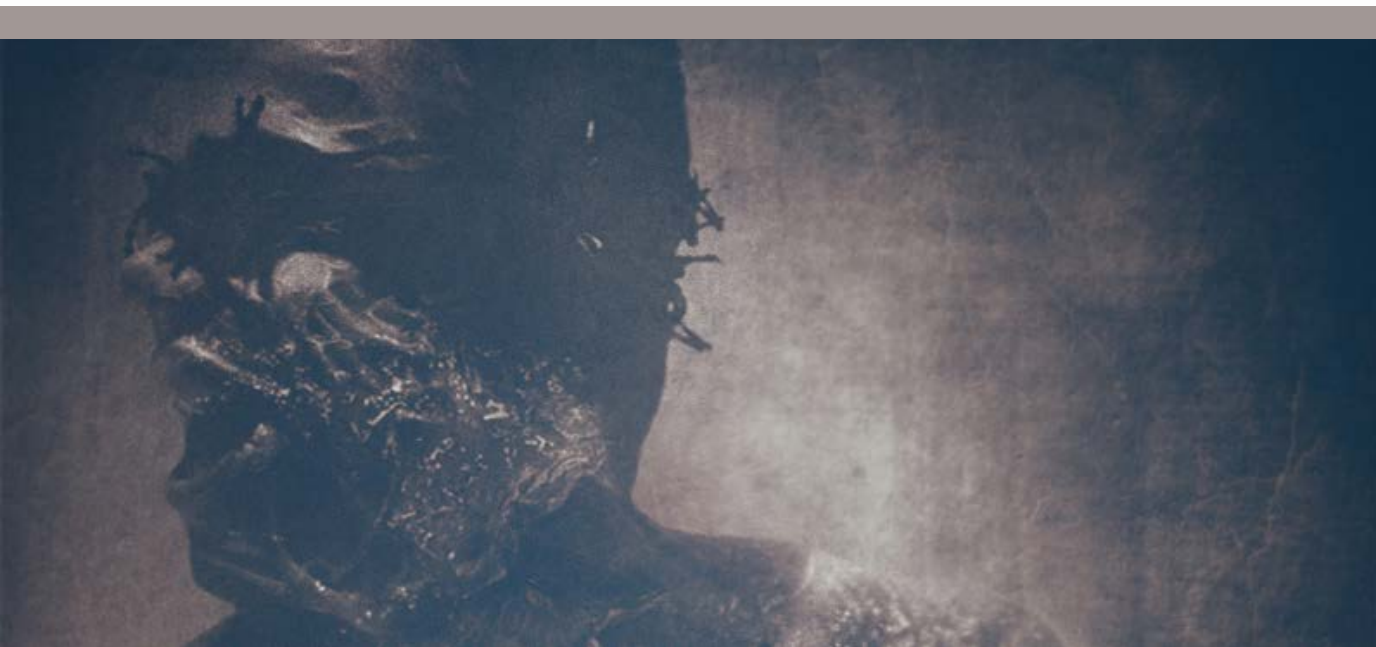


Zombie w kulturze

redakcja

KSENIA OLKUSZ



Misja: epidemia. Strach przed mutacją jako podstawa światotwórcza gier z trylogii *StarCraft II*

KRZYSZTOF M. MAJ*

The only modern myth is the myth of zombies.
Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Anti-Oedypus*

Wprowadzenie

Rozpleniające się w ponowoczesnych narracjach zombie, choć interpretowane powszechnie jako jedna z typowych figur postapokaliptycznych, wpisują się paradoksalnie nie tyle w narrację końca, ile początku i genezy. Zarówno bowiem w większości narracji zombie-centricznych¹, jak i w semiotycznej logice postapokalipsy obserwuje się retroaktywny związek narracyjnego *status quo* z apokalipsą – która jest tu jednakże zagładą, która nie następuje (jak w dyskursie millenarystycznym i chiliastycznym) po tym, co dopiero będzie, lecz poprzedza (jak w dyskursie mitograficznym), to, co tu i teraz jest. Za tego rodzaju wykładnię opowiedzieli się Gilles Deleuze i Félix Guattari w *Tysiącu półwyspów*, proponując nie destruktywną i nihilistyczną, lecz przewrotnie konstruktywną wykładnię zombie jako swoście pojętej figury czasu mitycznego:

* Uniwersytet Jagielloński; Ośrodek Badawczy Facta Ficta | kontakt: krzysztof.m.maj@factaficta.org

¹ Wykorzystuję tu termin stosowany konsekwentnie w różnych pracach Kseni Olkusz poświęconych narracjom postapokaliptycznym i dystopiom.

Mit o zombie, o żywych trupach, jest mitem pracy, a nie wojny. Okaleczenie wprawdzie jest konsekwencją działań wojennych, ale jest to zarazem konieczny warunek, presupozycja funkcjonowania aparatu państwa i organizacji pracy. [...]. Ludzkość toczyła wojny od samego początku świata, ale trudno przypomnieć sobie choćby jeden fragment z *Iliady*, w którym byłaby mowa o utracie ręki lub nogi. Mitologia zarezerwowała okaleczenie dla potworów, dla ludzkich bestii pokroju Tantalą czy Prokrusta (DELEUZE, GUATTARI 1987: 425-426)².

Kluczowym słowem pojawiającym się w tym krótkim i z konieczności nieco zdekontekstualizowanym fragmencie *Kapitalizmu i schizofrenii* jest „presupozycja”, a ściślej mówiąc idea potraktowania wojny jako owego „koniecznego warunku” późniejszej społecznej reorganizacji – uświadamiająca, dlaczego narracja postapokaliptyczna przywołuje pytania charakterystyczne nie dla mitu końca, lecz mitu początku. Świat zniszczony, nękanym śmiertelną epidemią i trawersowany przez hordy zombie czy mutantów przeraża nie samym *status quo*, lecz tym, co doń doprowadziło. W analizie światotwórczego uwarunkowania takiej narracji kluczowe staje się pytanie o ontogenezę, które jest znakomitym pretekstem do ekspozycji przestrzeni allotopijnej – innej i obcej nie w relacji do świata rzeczywistego zgodnego z empirycznym, lecz do świata allo(pre)historycznego. Trudno zaś o lepszy przykład funkcjonowania wojny jako presupozycji światotwórstwa, niż komputerowe gry strategiczne z rozbudowaną fabułą – a więc nieograniczające się jedynie do emulowania środowiska wirtualnej rozgrywki, lecz wzbogacające je diegetycznie, stwarzając przestrzeń do renarracji mitu początku i allogenezy³.

Starcraft na tle innych gier strategicznych

Wybór serii gier RTS (*real time strategy*, strategii czasu rzeczywistego) *StarCraft*⁴ akurat w charakterze egzemplifikacji ponowoczesnego mitu zombie może budzić uzasa-

² Przekład własny za: „The myth of the zombie, of the living dead, is a work myth and not a war myth. Mutilation is a consequence of war, but it is a necessary condition, a presupposition of the State apparatus and the organization of work [...]. Mankind has waged wars since the world began, but I can't remember one single example in the Iliad where the loss of an arm or a leg is reported. Mythology reserved mutilation for monsters, for human beasts of the race of Tantalus or Procrustes”.

³ W akapicie tym wykorzystuję autorską terminologię wprowadzoną i opisaną w książce: *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych* (MAJ 2015 A).

⁴ Z uwagi na problemowy (a nie przeglądowy) charakter niniejszego rozdziału, ograniczam się tu do trylogii *StarCraft II*, lepiej skądinąd dopracowanej od niezwykle wprawdzie grywalnej, lecz nieco uboższej pod względem światotwórczym części poprzedniej.

dnione wątpliwości, zwłaszcza w zestawieniu z klarownymi jego realizacjami w grach reprezentujących konwencję *survival horroru*⁵ czy *tower defense*⁶. Nie można bowiem powiedzieć, by w świecie *StarCrafta* pojawiały się jakiegokolwiek bezpośrednio odwołania do figury zombie – głównym tematem gier jest ogólnoplanetarna walka trzech fikcyjnych ras Terran, Zergów i Protossów o wolność, równowagę sił oraz *raison d'être*, tajemniczo powiązany z kosmiczną aktywnością pradawnej rasy Xel-Naga, „Wędrowców z Oddali [*Wanderers from Afar*]” (UNDERWOOD I IN. 1998: 71). I tu już widać charakterystyczny rys *StarCrafta*, odróżniający produkcję studia Blizzard Entertainment – znanego także z bijącego rekordu popuarności MMORPG *World of Warcraft* oraz serii gier *Diablo* – od innych gier strategicznych, a mianowicie skrupulatne opracowanie całościowego materiału narracyjnego składającego się na fikcyjny światobraz⁷, czyli w tym kontekście całokształt informacji o fikcyjnym świecie (*lore*).

Pozafabularna aktywność światotwórcza, konieczna do wywołania tego rodzaju reakcji odbiorczych, jest w grach strategicznych niezmiernie trudna do realizacji – głównie z uwagi na to, że specyfika rozgrywki w grze RTS, sprowadzająca się do efektywnego zarządzania dostępnymi zasobami ekonomicznymi i wojskowymi w celu zajęcia określonego terytorium, wyparcia z niego wrogich sił lub doprowadzenia do ich

- ⁵ Konwencję, dodajmy, znacznie wykraczającą poza medium gier wideo i będącą istotnym składnikiem tzw. narracji zombie-centrycznych. Jak wyjaśnia autorka terminu, Ksenia Olkusz: „Motyw zombie odgrywa więc w najbardziej elementarnym ujęciu rolę lękotwórczą, stając się relewantnym składnikiem wspomagającym kreację atmosfery grozy i ustawicznego terroru. W takim artystycznym kontekście konkretyzują się te narracje, które określić można jako osadzone w konwencji horroru i tzw. *survival horroru*, z fabułą mocno uschematyzowaną, ograniczoną w zasadzie do zmagania bohaterów z zagrażającym im bezustannie niebezpieczeństwem” (OLKUSZ 2015: 78).
- ⁶ Wobec faktu, że narracja w grach strategicznych *tower defense* opiera się na jednym z najistotniejszych toposów *survival horroru*, jakim jest obrona ostatniego przyczółka przed niekończącymi się atakami hordy zombie – tak świetnie sportretowana przez Maxa Brooksa w fingowanym reportażu *World War Z: An Oral History of the Zombie War* – bardzo dziwi brak opracowań naukowych na ten temat, i to zarówno w Polsce, jak i na świecie. A mowa o tak wielu tytułach (głównie flashowych gier przeglądarkowych), jak *Mastermind: World Conquerer* (2009), *Plants vs. Zombies 2* (2009), *Rebuilt 2* (2011), *Zombie Tower Defense: Reborn* (2011), *Zombie Tower Defense: Uprise* (2012), *Robots vs. Zombies 2* (2012), *Plants vs. Zombies 2: It's About Time* (2013), *Knights vs. Zombies* (2013), *The Last Stand: Dead Zone* (2014) i wiele innych. W przeważającą większość z nich można zagrać w serwisie Kongregate.com.
- ⁷ Przewrotnie przywołuję tutaj Heideggerowską koncepcję światobrazu jako „świata pojmowanego jako obraz” (HEIDEGGER 1977: 141), dobrze oddającą więź znaczeniową angielskiego *lore*, tożsamego z ogólną wiedzą na temat fikcyjnego świata i rozeznaniem w jego realiach (KRZYWIŃSKA 2008: 124-127).

całkowitej eliminacji, utrudnia realizację bardziej złożonych scenariuszy fabularnych, cóż zaś dopiero zachęcanie do poświęcenia taktycznej rozgrywki na rzecz poznawczego zanurzenia w realiach innej rzeczywistości. W grach strategicznych trudno o wyjście poza trzy podstawowe schematy narracyjne w postaci (1) obrony przyczółka; (2) ataku, inwazji lub oblężenia oraz (3) infiltracji, odpowiadających odpowiednio za podstawowe trzy style rozgrywki – (1) defensywny, (2) ofensywny oraz (3) *stealth* – składające się razem na szereg różnorodnych misji tworzących spójną strategicznie i zazwyczaj dość monoperspektywiczną (bowiem ukazującą wojnę z perspektywy jednej ze stron) kampanię (PEDERSON 2012; JENKINS I MCGUIRE 2008).

Większość strategii czasu rzeczywistego radziła sobie z problemem niedostatku światotwórstwa na dwa proste sposoby, a więc albo poprzez osadzenie gry w określonym i definiowanym przez faktyczną lub kontrfaktyczną encyklopedię okresie historycznym, albo poprzez spłylenie politycznej i etycznej doniosłości wojny w kukielkowym teatryku zmagania nieskalanych obrońców ludzkości z przeciwnymi naturze monstrami. W obydwu przypadkach twórcy gier, jakkolwiek by one nie były innowacyjne pod względem mechaniki rozgrywki, nie byli zobligowani do ukazywania złożoności wykreowanego na ich potrzeby świata, gdyż był on jedynie nieistotnym tłem taktycznych zmagania – szachownicą, na której można zrealizować najryzykowniejsze nawet scenariusze bitewne bez konieczności troszczenia się o straty w cywilach czy zniszczenie otoczenia. Apogeum tego rodzaju stosunku do świata osiągnęły niewątpliwie narracje superbohaterskie, w których najeżone wysokościami i szklanymi biurowcami metropolie służyły w zasadzie tylko i wyłącznie do tego, by malowniczo rozpadać się pod potężnymi ciosami komiksowych półbogów, znajdujących szczególnie upodobanie w ciskaniu antagonistami wskroś zaludnionych przez cywili wieżowców. To niefrasobliwość niezwykle charakterystyczna dla pobłażliwego podejścia do fantastyki, w której przecież, skoro rzeczywistość jest kreowana „na niby”, to i „na niby” giną niewinni ludzie, „na niby” rozpadają się domy mieszkalne i „na niby” giną całe światy, niewydawszy nawet krzyku przerażenia z milionów gardeł. W strategii *Praetorians* (2003), osada służy tylko do tego, by można było z niej rekrutować rzymskie legiony lub barbarzyńskich wojów, wyludniając ją do cna – ba, jej spalenie do gołej ziemi w niektórych przypadkach jest jedynym sensownym posunięciem taktycznym, gdyż paraliżuje elementarny aspekt growej ekonomii i w zasadzie uniemożliwia wrogiej armii odbudowanie swoich sił. W grach z serii *Command & Conquer: Tiberium Wars* wieżowce w zaatakowanych miastach przydają się w zasadzie tylko do obsadzenia ich

piechotą, zawałając się jak szarłas po kilku trafieniach z wrogiej broni i odsyłając w niepamięć niezręczne pytania o stan ewakuacji ludności cywilnej. Nawet w grze *Battle for Middle-Earth*, inspirowanej ostatecznie fabułą Tolkienowskiego *Władcy pierścieni*, miasta stanowią jedynie arenę wojennych zmagañ elfów i ludzi z goblinami i orkami – nie będąc skupiskami żywych ludzi, których obrona zyskiwałaby w tym wymiarze szczególny charakter, lecz tekturowymi dekoracjami o drugorzędnym znaczeniu dla fortunnego przebiegu rozgrywki.

Na tle tego rodzaju produkcji, jak również ogólnego nurtu w kulturze sankcjonującego diminucyjne podejście do problemów politycznych, etycznych i ekonomicznych światów wymaginowanych, *StarCraft II* przedstawia się wyjątkowo korzystnie. RTS Blizzarda osiągnął bowiem pod względem zbalansowania światotwórstwa i mechaniki rozgrywki strategicznej swego rodzaju entelechię: trudno sobie wyobrazić, by którakolwiek strategia czasu rzeczywistego zdołała w bardziej harmonijny sposób połączyć fascynujące i narracyjnie rozbudowane światotwórstwo, wielokrotnie wykraczające poza proste scenariusze fabularne gier, z rozgrywką (*gameplay*) klasy e-sportowej, umożliwiającym wykorzystanie tytułu w profesjonalnych rywalizacjach graczy w ramach mistrzostw świata (TAYLOR 2012). Znakiem rozpoznawczym pogłębiołego światotwórstwa w produkcji Blizzarda jest uzupełnienie samego świata gier (*game-world*), obejmującego sześć fabuł (*StarCraft*, *StarCraft: Brood War*, *StarCraft: Ghost*, *StarCraft II: Wings of Liberty*, *StarCraft II: Heart of the Swarm* oraz *StarCraft II: Legacy of the Void*) o świat narracji (*storyworld*) w postaci:

- 34 licencjonowanych powieści;
- 8 tomów komiksów;
- 33 tomów opowiadań;
- 3 artbooków;
- podręczników (np. *StarCraft Field Manual*);
- oraz internetowej encyklopedii *StarCraft Wiki*.

Wszystkie te narracje, co istotne, nie są jedynie suplementami do oryginalnych fabuł i pełnią zgoła inną funkcję aniżeli gadzety dodawane do kolekcjonerskich wydań gier wideo – mimo że w równym stopniu przyczyniają się do rozwoju świata franczyzy (*franchised universe*). Prócz zapewnienia czysto rozrywkowej gratyfikacji estetycznej kreują one bowiem, w przeważającej mierze dzięki swej narracyjności, intersubiektywne wrażenie światoodczucia (*worldness*) – a więc rodzaj „specyficznej projekcji świata, utrwalającej się zarówno w wyobraźni światotwórcy, jak i światoodbiorcy” (MAJ 2015 B: 382) obejmującej, wedle pomysłodawczyni terminu, Lisbeth Klastrup, „cały zespół

cech charakterystycznych dla danego świata”, odsyłających „nie tylko do pierwotnej wersji przedstawionego świata, ale towarzyszących także jego rozwojowi” (KLASTRUP, TOSCA 2003: 1)⁸. Tak rozumiany rozwój fikcyjnego świata jest z konieczności w typowej strategii czasu rzeczywistego niezmiernie utrudniony i w tym należałoby upatrywać przyczyn, dla których wokół gier z serii *StarCraft* narosła od premiery pierwszej odsłony w 1998 r. tak duża ilość materiału pozadiegetycznego. W tym kontekście jasna staje się też funkcja licznych i starannie dopracowanych wstawek filmowych (*cutscenes*), będących znakiem rozpoznawczym studia Blizzard Entertainment, jednak w *StarCraftie* pełniących szczególnie istotną funkcję światotwórczą – bowiem stwarzających niepowtarzalną okazję do skontekstualizowania, urealistycznienia i uwiarygodnienia taktycznych zmagañ graczy na dopasowanych do wymogów gry strategicznej planszach przedstawionych w rzucie izometrycznym⁹.

Inteligencja Roju

Jak jednakże gra strategiczna z poszerzonym wszechświatem, czy jak ujmują to narragolodzy, heterokosmosem fikcji (MCHALE 2012: 39; HUTCHEON 1987: 8), miałyby wpisywać się w (po)nowoczesny mit zombie i inspirować refleksję nad kategorią monstrualności czy tytułową architekturą zagrożenia? W świecie *StarCrafta* w roli niewątpliwych potworów od samego początku sagi występują Zergi – ksenomorficzne istoty z planety Zerus, zjednoczone w Roju (*The Swarm*) pod umysłową kontrolą Nadświadości (*Overmind*), Nadrzadców (*Overlords*) oraz Królowych (*Queens*). Zergi swym wyglądem – zwłaszcza niektóre ich podgatunki, jak choćby hydralisk – łudząco przypominają ksenomorfy ze świata *Obcego* Ridleya Scotta i podobnie jak one jawią się z perspektywy antropocentrycznej jako „koszmar Linneusza”, a więc (po)twór „ze

⁸ Parafraza fragmentów formułowanej w cytowanym artykule definicji świata transmedialnego: „Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the “worldness” (a number of distinguishing features of its universe). The idea of a specific world’s worldness mostly originates from the first version of the world presented, but can be elaborated and changed over time. Quite often the world has a cult (fan) following across media as well”.

⁹ Rzut izometryczny (zwany też niekiedy 2,5D) jest podstawowym – obok trójwymiarowych (3D) rzutów z perspektywy pierwszej lub trzeciej osoby – sposobem prezentacji świata w grach wideo, najczęściej wykorzystywanych w grach strategicznych z uwagi na możliwość przedstawienia dużych plansz (przeważnie pól bitewnych) z lotu ptaka bez utraty iluzji trójwymiarowości wyświetlanych obiektów.

swej istoty nieposiadający istoty” (MARCELA 2012: 108), niepoddający się klasyfikacji i zaburzający naturalny porządek. Zagadnienie ksenomorfii jest tu absolutnie podstawowe – forma (gr. *μορφή, morphē* – ‘kształt’) zombie jest bowiem właśnie obca (gr. *ξένος, xénos* – ‘obcy’), ponieważ egzystuje na granicy między dwoma światami, światem żywych i światem umarłych, jako coś „nieumarłego”, niemożliwego i granicznego, wywołującego doświadczenie numinotyczne i następującą po nim potrzebę „oswojenia spotworniałej rzeczywistości” (OLKUSZ 2015: 78). Z tej oto właśnie perspektywy, próbując oswoić Zergi w symbolicznej przestrzeni języka naturalnego, Terranie sprowadzili Rój do robactwa, do zasługujących na ksenocyd Robali (*buggers*) z sagi o Enderze Orsona Scotta Carda – i wielkie było ich zdziwienie, kiedy flota Protossów rozpoczęła bez wahania czystki tych ludzkich kolonii, na których stwierdziła aktywność Zergów. Oto dumne Dominium Terran stanęło przed groźbą takiego samego ksenocydu, jakie chciało zgutować Zergom – a jest to dopiero jeden z wielu przejawów tak charakterystycznej dla świata *StarCrafta* relatywizacji dyskursu o obcości, kolonializmie i potworności.



Rysunek 2. Wirofag w misji *Fall of Haven*¹⁰

¹⁰ Źródło: materiały własne.

Tym, co pozwala skonceptualizować Rój Zergów w kategoriach (po)nowoczesnego mitu zombie, zdaje się być przede wszystkim swoiście pojęta inteligencja roju (*smart swarm*), a także specyficzna strategia walki, podporządkowana rozprzestrzenianiu infekcji¹¹. W misji *Upadek Haven* z gry *StarCraft II: Wings of Liberty*¹², Rój rozprzestrzenia się za pomocą wirofaga (*virophage*) – organizmu zdolnego do infekowania materiałem genetycznym Zergów nie tylko jednostki organiczne, ale nawet budynki (por. Rysunek 2. Wirofag w misji *Fall of Haven*) Jest to wprawdzie daleko posunięta ekstrapolacja opisywanej w mikrobiologii zdolności wirofagów do transferu materiału genetycznego między wirusami – lecz pozostająca zarazem składnikiem wewnętrznie spójnego opisu sposobów ekspansji Zergów, bezustannie dążących do zwiększania swego potencjału reprodukcyjnego, przekładającego się w sposób ścisły na zwielokrotnianie możliwości bojowych. Wirofag, w zgodzie ze swoją nazwą (gr. *φάγειν, phagein*), niejako „pożera” inne organizmy, obryzgując chmurą zarodnikową, by zmusić je do asymilacji materiału genetycznego Zergów.

Strategii „zergizowania” sprzyja również nieodłączny element mechaniki gry rasą Zergów, jakim jest rozprzestrzenianie biomasy (*creep*)¹³ – aktywnego psionicznie fluidu o strukturze komórkowej, zdolnego zarówno do dostarczania larwom Zergów substancji odżywczych, jak i przekazywania sygnałów nerwowych, wykorzystywanych przez królowe (*queens*) do pozyskiwania kontroli nad Rojem. Proces rozprzestrzeniania biomasy, w pełni skądinąd kontrolowalny przez gracza, ma głęboką symbolikę rozrodczą: rozpoczyna go bowiem albo przedziwnie spaczony jajczkowanie królowej, składającej bezpośrednio w glebie „tumory biomasy”, albo wydzielenie strug biomasy przez ejakulującego w powietrzu nadrządcę szczepu (*overlord*). Konotacje te, zapewne z perspektywy projektantów gry raczej fakultatywne, są o tyle istotne, że ukierunkowują uwagę odbiorczą na dwa najistotniejsze aspekty funkcjonowania Roju, łączącego *raison d'être* z *raison d'etat*, a mianowicie mechanizm reprodukcji z mechanizmem

¹¹ Ksenia Olkusz w artykule *Mistrzowie drugiego planu. Motyw zombie w perspektywie literackiego sztafetu – od survival horroru przez dystopię do romansu paranormalnego* mówi w tym kontekście wprost o pandemiczności i instynkcie stadnym (OLKUSZ 2015: 78-79).

¹² Co ciekawe – i dobrze przemyślane przez projektantów – misję tę można rozegrać zarówno z perspektywy Terran, chcących uratować jak największą liczbę kolonistów wbrew oczywistemu ryzyku zakażenia, jak i Protossów, troszczących się jedynie o oczyszczenie planety z Zergów.

¹³ Z bogatego spectrum skrajnie negatywnych konotacji angielskiego rzeczownika *creep* najbardziej przekonuje ta, zgodnie z którą mogłaby być to zsubstancywizowana forma czasownika odpowiadającego polskimi 'pełzać', 'skradać się' czy 'mieć dreszcze'.

kontroli. Jakkolwiek bowiem w ludzkiej fizjologii odcięcie pępowiny tożsame jest z separacją od organizmu dotychczasowego żywiciela, interpretowaną w kulturze jako symboliczny początek samodzielnego i samoświadomego rozwoju, tak w ksenobiologii Zergów pępowina pozostaje, tracąc może funkcje odżywcze, ale zyskując te psioniczne, umożliwiające Nadświadomości sterowanie kolektywną jaźnią Roju. W skali mikro funkcję tę w Roju spełniają też infekторы, które w odróżnieniu od wirowagów (i nieco wbrew swej polskiej nazwie, dość nieszczęśliwie oddającej znaczenie angielskiego *infestor*) nie tyle służą rozprzestrzenianiu infekcji, ile przejmowaniu kontroli tak nad organicznymi, jak i mechanicznymi jednostkami wroga na przestrzeni ograniczonej zasięgiem niewolącej macki. W bardzo podobny sposób funkcjonuje też inna zdolność infektora, paraliżująca wrogię jednostki – a mianowicie „przyrost grzybni”, będący kolejną udaną metaforą rozprzestrzeniania obcego materiału genetycznego, a zarazem pozostającą w zgodzie z myceloidalną koncepcją rozprzestrzeniania się zombizmu, znaną chociażby z gry *The Last of Us* (2013) studia Naughty Dog czy z ekranizacji powieściowego cyklu *young adult dystopia* Jamesa Dashnera, rozpoczętego w roku 2010 *Więźniem labiryntu* w reżyserii Wessa Balla.

Infestacja, mutacja, ewolucja – to trzy najważniejsze etapy ekspansji rasy Zergów, częściowo zgodne z ich naturą sprzed genetycznej ascendencji, a częściowo uwarunkowane przez Xel'naga, którym udało się wykorzystać naturalną dla proto-Zergów zdolność do ewoluowania przez pożarcie (*evolution through consumption*) do zaszczepienia Nadświadomości imperatywu ksenocydu Protossów i Terran. Atakująca planetę Rój, łączący strategię zajmowania terytorium z permanentną reprodukcją i pożeraniem obcego materiału genetycznego celem przetworzenia go i asymilacji w komorach ewolucyjnych – jest prześwietną metaforą konsumpcjonizmu, powszechnie kojarzonego z narracjami zombie-centricznymi (BIERON 2013: 17-19; PLATTS 2013: 555), a ponadto potwierdza te intuicje, które kazały rozpocząć rozważania o zombizmie w *StarCraftie* od rozważań Deleuze'a i Guattariego z *Anty-Edypa*. Ewolucja przez pożarcie jest zresztą istotnym mechanizmem biologicznym, przesądzającym o tym wiarygodniejszej ekspozycji biotopu Zergów – nie bez powodu wykazujących fenotypiczne pokrewieństwo z szarańczę, szczególnie widoczne w przypadku najbardziej podstawowego organizmu Roju, zerglinga. Szarańcza żyje tak długo, jak długo może żerować – i gdy staje się to już niemożliwe, wymiera, pozostawiając za sobą wyniszczone pustkowia, do złudzenia przypominające wirtualne pole bitwy, po którym przetoczył się cieśzący się ponurą sławą wśród graczy *Zerg rush*. Rój szarańczy, chmara Zergów i horda

zombie wykazują w tym względzie silne podobieństwo, budząc trwogę nie swym odrażającym wyglądem, lecz nieantropocentryczną formą zbiorowej świadomości, kształtowaną przez najbardziej podstawowe imperatywy pożerania i ewoluowania¹⁴. Trwoga ta jednak zarazem szybko przeradza się w fascynację – albowiem trudno nie dostrzec, że w tych wysoce deterministycznych mechanizmach ewolucji, pozbawionych całego patosu kulturowości i cywilizacyjnej fasady antropocenu, kryje się jakaś mordercza doskonałość, naturalistyczna utopia o mocy legitymizowania budzących najwyższą groźbę projektów eugenicznych.

Ewolucja przez asymilację

Podstawowym narzędziem asymilacyjnym Zergów jest „wirus hiperewolucyjny”, mutujący pozbawionych uodporniającej ochrony psionicznej (charakterystycznej chociażby dla Protossów, w większości przypadków wykazujących niewrażliwość na mutujące działania wirusa¹⁵) Terran w bezmyślne drony pozostające na usługach Roju Zergów. W misji o wymownym tytule *Epidemia* w rozpoczynającej trylogię *StarCrafta II* grze *Wings of Liberty*, Terranie zostają skonfrontowani z w pełni rozwiniętą infekcją Zergów, rozprzestrzenioną wśród mieszkańców kolonii Jorgenton na planecie Meinhoff. Wobec zaś skali infekcji i faktu, że dotknęła ona zarówno kolonistów, jak i nawet zajmowane przez nich budynki, szybko okazuje się, że jedynym sposobem uporania się z nieuleczalną epidemią jest wypalenie kolonii do gołej ziemi:

Raynor: Co tutaj widzimy, pani doktor?

Hanson: Nasze odczyty wskazują, że w obozach dla uchodźców szerzy się jakaś bio-infekcja... Nawet budynki są tym czymś pokryte!

Raynor: Ja to już kiedyś widziałem... To wirus Zergów. Jedyne, co możemy z nim zrobić, to go spalić. Każdy z tych zainfekowanych budynków musi zostać zniszczony.

Hanson: Ale... gdzie są wszyscy?

¹⁴ Na ten aspekt zombizmu wskazywała m.in. Ksenia Olkusz: „Nie należy też zapominać, że – pomijając kwestię martwoty cielesnej – zombie podporządkowane są li tylko imperatywowi zaspokojenia głodu (poprzez pożeranie żywych), natomiast nie przejawiają żadnych jednostkowych, indywidualnych własności. Są anonimowe i zunifikowane, a pozbawienie ich zdolności myślenia i odczuwania jedynie potęguje groźbę, jaką wzbudzają” (OLKUSZ 2011: 306).

¹⁵ W większości przypadków, ponieważ – o czym można przeczytać w drugim tomie powieści graficznej *StarCraft: Frontline* – w laboratorium PAX (Protoss Advance/Experimental Facility) podczas eksperymentów nad biomasą (*creep*) miało dojść do zarażenia (*infestation*) wirusem hiperewolucyjnym strzegących placówki zelotów.

Holoekran ukazuje noc zapadającą nad Meinhoff i wielu zarażonych Terran wygrzebujących się spod ziemi i idących całą masą.

Hanson: O nie! Te... istoty to zarażeni uchodźcy! To jakiś koszmar!

Raynor: Taa... to nie wróży nic dobrego.

Hanson: Wygląda na to, że zagrzebują się w ciągu dnia i wychodzą nocą. Wirus musiał uwrażliwić ich na wysokie promieniowanie ultrafioletowe z gwiazdy Meinhoff (BLIZZARD 2010).

Powyższa transkrypcja rozmowy Jima Raynora z dr Elizabeth Hanson, mającej miejsce w kokpicie Hyperiona podczas charakterystycznej dla gier strategicznych odprawy (*briefing*) przed misją, zawiera w zasadzie wszystkie kluczowe elementy plagi zombie: skażenie nieznanym wirusem, bezsilność medycyny wobec jego objawów, rosnące zagrożenie ze strony żywych trupów, wygrzebujących się spod ziemi i przemieszczających w hordzie pod osłoną nocy, aż w końcu egzekwowaną przez wojsko izolację i likwidację ognisk zarazy. Sami projektanci *StarCrafta II* musieli sobie skądinąd znakomicie zdawać sprawę z tej analogii, skoro nazwali dwa możliwe do zdobycia podczas rozgrywki osiągnięcia *Army of Darkness* i *28 Minutes later*, czytelnie nawiązując do filmów *Armia ciemności* (1992) oraz *28 dni później* (2002). Najważniejsze jest jednakże to, w jaki sposób specyfika rozgrywki współgra ze specyfiką narracji zombie-centricznych, różnicując strategię walki podług rytmu dnia i nocy, a pole bitwy kształtując na podobieństwo heterotopii, dzielącej się na ufortyfikowane sanktuarium¹⁶ i otaczające je skażone pustkowia. W nocy jedynym celem gracza jest bowiem skuteczna obrona wojskowego przyczółka Terran przed kolejnymi falami zainfekowanych kolonistów przez wznoszenie bunkrów, ustawianie wieżyczek ogniowych i obstawianie perymetru działami o dalekim zasięgu. W dzień dominują działania zaczepne, sprowadzające się do wypalania mobilnymi miotaczami ognia (zwanymi – znów nie bez ironicznej intertekstualności – helionami) ognisk wirusa hiperewolucyjnego i oczyszczaniu kolejnych kwartałów Jorgenton ze śladów obecności Zergów i zzergizowanych kolonistów. Misja kończy się wraz z wyeliminowaniem wszystkich obcych sygnatur biologicznych – ale, co najbardziej interesujące i znamienne, nie było to wystarczające dla graczy. Wzmiankowana już bowiem popularność gier typu *tower defense* czy *survival horror* sprawiła, że ta jedna misja z gry *Wings of Liberty* urosła do samodzielnej mikro gry *Left 2 Die* (*left to die*, dosł. ‘pozostawieni na śmierć’), zaprojektowanej i opublikowanej w 2011 r. na platformie BattleNet przez samego Blizzarda, oraz jej specjalnego modułu survivalowego, *Night 2 Die*, w którym trwa nieskończona noc, a zadaniem gracza jest utrzymać się jak najdłużej przy malejącym zapleczu surowcowym

¹⁶ Ksenia Olkusz pisze w tym kontekście o „miastach-twierdzach” (OLKUSZ 2015: 80-81).

pod nieprzerwanym naporem coraz to wytrzymalszych sił zmutowanych kolonistów i samych Zergów. Powstałe kilkadziesiąt modów tej jednej mapy – w tym kilka modyfikujących rozgrywkę z modułu *Night 2 Die* – dowodnie ukazuje, że gracze odczuwali potrzebę sprobieniowania relacji Terran z Zergami właśnie w znajomym języku narracji zombie-centricznej, operującej wyrazistymi opozycjami wnętrza i zewnątrz, centrum i peryferii, swojskości i obcości, mniejszości i większości, obrony i ataku etc.

Paradoks infekcji zergowej tkwi jednak w tym, że jednostki zmutowane są skuteczniejsze pod względem bojowym od zdrowych, co stoi w sprzeczności ze stereotypowym wizerunkiem powolnego, szwendającego się, okaleczonego i gnijącego zombie. W misji *Epidemia* jedyne wrogi jednostki słabsze od terrańskich *marines* to zainfekowani koloniści – wirus hiperewolucyjny zapewnia organizmowi regenerację tkanek na nieosiągalnym dla ludzi poziomie, zwiększając zarówno odporność na obrażenia, jak i szybkość odzyskiwania sił. Zainfekowani Terranie i terrańscy *marines* umierają zatem głównie w wymiarze symbolicznym, zatracając człowieczeństwo stopniowo i zachowując w początkowych stadiach rozwoju wirusa nawet zdolność mowy – którą wykorzystują najczęściej do wyjękiwania próśb o ukrócenie mąk. Zainfekowanym Terranom znacznie bliżej jest zatem do voodooistycznego obrazu i funkcji zombie jako bezwolnej istoty w sidłach władcy marionetek – tu przybierającej obraz kolektywnej, dezindywidualizującej Nadświadomości – aniżeli żywego trupa w sensie ścisłym, jednak wobec braku możliwości cofnięcia ksenomodyfikacji genetycznej jedyną metodą radzenia sobie z ogniskami zarazy pozostaje oczyszczanie jej ogniem.

W skrajnym stadium rozwoju wirusa zainfekowani Terranie mutują w aberracje – zatracając resztki człowieczeństwa w postaci humanoidalnych kształtów czy szczątkowej zdolności mowy i, w zgodzie z etymologią określającego je słowa (łac. *ab + errare* – ‘pobłądzić, oddalić się’), oddalając się już całkowicie od wzorca antropocentrycznego. Aberracja jest już typowym monstrum – potworem, zdolnym do absorpcji gigantycznej ilości obrażeń i górującym nad rojącą się przy ziemi armią Zergów i zainfekowanych. Równocześnie jednak aberracja zachowuje wciąż ów wypaczony może i spotworniały, ale jednak ewolucyjnie niepodważalny związek z człowieczeństwem, wzbudzając lęk nie tyle swym odrażającym wyglądem czy przerażającą wytrzymałością, ile pewną widmową obecnością pierwiastka ludzkiego, zwiniętego w zniekształconej helisie DNA gdzieś pod obcym karapaksem. W aberracji najbardziej przerażający jest jednak sam widok tego, co może stać się człowiekiem w ostatnim stadium inkubacji wirusa hiperewolucyjnego – i z tego właśnie względu niepokoi ona znacznie bardziej,

niż szeregowie ksenomorfy Roju Zergów, jak chociażby hydraliski, mutaliski, ultraliski czy brutaliski¹⁷.

	TERRANIN	ZAINFEKOWANY TERRANIN	TERRAŃSKI MARINE	ZAINFEKOWANY MARINE	ABERRACJA
PUNKTY ŻYCIA	30	35	40	50	275-700
SZYBKOŚĆ RU- CHU	1,00	1,25	2,25	0,9375	2,00-2,95
REGENERACJA	0	0	brak	0,2734	0,2734
PANCERZ	0	0	brak	brak	1-2

Tabela 1. Zestawienie parametrów życiowych Terran ze zmutowanymi Terranami i aberracją¹⁸

Różnica między zzombifikowanymi ludźmi a zzergizowanymi Terranami tkwi jednak w tym, że zergizacja służy mimo wszystko wyższemu celowi niż tylko stworzeniu armii niewolników, siejącej postrach wśród wrogów. Zergizacja prymarnie bowiem służy ewolucji – i gdyby nie wspomniane już pole psioniczne, chroniące spójność genetyczną Protossów, zergizacja nie dotykałaby jedynie Terran, lecz była zjawiskiem powszechnym i w pełni uzasadnionym. Wysoko rozwinięta kultura Protossów czy rozwijająca się cywilizacja Terran nie mają bowiem żadnego odpowiednika u Zergów, odnajdujących się przede wszystkim w długotrwałym procesie doskonalenia ewolucyjnego, osiąganego wyłącznie na drodze konfrontacji z innymi gatunkami i ekstrakowania z nich cennych informacji genetycznych, koniecznych dla dalszego rozwoju Roju. To zatem jedynie z paradygmatycznej perspektywy Terran aberracja pozostaje aberracją.

¹⁷ Nazwy najpotężniejszych jednostek Zergów nie bez powodu formowane są na rdzeniu słowotwórczym zapożyczonym z bazyliuszka (bo z nietypową dla języka angielskiego sufiksem *-isk*; por. *mutalisk*, *ultralisk*, *hydralisk* oraz *basilisk* z gr. βασιλιάκος – ‘mały król’), który wydaje się być epitomą potwora rozumianego właśnie jako *monstrum* (łac. *moneo*, *monere* – ‘patrzeć, oglądać, przypominać, ostrzegać’), będącym zarówno tym, co ukazuje i patrzy, jak i tym, co ostrzega (KŁOSIŃSKI 2012: 29). Potrzeba odwrócenia wzroku od potworności czy tego, co uznaje się za niezgodne z paradygmatycznie przyjętym kanonem estetycznym (leżąca u podstaw fobii, nie bez powodu mającej swój źródłosłów w strachu, z gr. φόβος), wiąże się zresztą z jednym z podstawowych wykładników konwencjonalnej reprezentacji zombie – ukazywanych jako właśnie żywe trupy i rozkładające się, rozpadające zwłoki (OLKUSZ 2009: 171), do złudzenia przypominające ksenomorfię Zergów.

¹⁸ Źródło: opracowanie własne na podstawie haseł z encyklopedii *StarCraft.wikia.com*.

cją – dla Zergów to tylko kolejne stadium syntetyzowania terrańskiej esencji, wykazujące fakultatywną przydatność w dynamicznie zmieniających się warunkach bojowych.

Spojrzenie na fenomen zergizmu jako zombizmu z tej perspektywy w oczywisty sposób go relatywizuje: zombie nie musi być już tylko żywym trupem, może być tworem doskonalszym od człowieka i przerażającym dlań głównie z tego względu, że wykracza ono poza obszary życia i śmierci – będąc wręcz dowodem nieskuteczności tej opozycji (MARCELA 2012: 108). Z tego też względu wysiłek światotwórczy projektantów *StarCrafta* od pewnego momentu zaczął się koncentrować na *par excellence* etnologicznym projekcie opisanym ksenobiologią Zergów, i to nie z paradygmatycznej, zewnętrznej perspektywy Terran (wahających się między podejmowaniem prób wynalezienia leku na infekcję Zergów a wypalaniem jej ognisk strumieniami paliwa plazmowego) czy Protossów (sprowadzających już bez jakichkolwiek skrupułów swą świętą wojnę na wylęgarnie i ule Roju) – lecz z perspektywy samych Zergów i ich poznawczej allotopii zlokalizowanej, jak powiedziała by Bernhard Waldenfels, „u progu obcości [*on the threshold of otherness*]” (WALDENFELS 2011: 164). Dlatego też w drugiej części trylogii *StarCrafta II*, pod wiele mówiącym tytułem *Heart of the Swarm*, dochodzi do ekspozycji nietypowego zjawiska, określonego przez Ksenię Olkusz mianem dezombifikacji, czyli „nadawania anonimowym hordom ponownie cech jednostkowych” (OLKUSZ 2015: 82). W *Heart of the Swarm* tak też dzieje się z Zagarą, królową jednego ze szczepów Zergów, zzergizowanym admirałem Stiukovem oraz wysokorozwiniętymi przedstawicielami rasy Zergów, Iszą i Abaturem, którzy stają się doradcami Królowej Ostrzy na pokładzie flagowej jednostki Roju – Lewiatana. Wtedy to także przed graczami odsłonięte zostają pradawne korzenie rasy Zergów, jeszcze sprzed eksperymentów genetycznych Xel’naga i psionicznego zniewolenia przez Nadświadomość – i wtedy także pozornie bezmyślna taktyka pożerania obcego, ewolucji przez asymilację, znajduje wytłumaczenie w alloprehistorii rasy, premiującej przetrwanie najsilniejszych i przyswajanie obcego materiału genetycznego celem wzmocnienia genotypu proto-Zergów. Oczywiście nie wpływa to bynajmniej na reewaluację zagrożenia, jakim pozostają szczepy Zergów dla ras Terran i Protossów – jednakże stwarza pole do dialogu i dokonującego się w *Legacy of the Void* zjednoczenia wszystkich ras we wspólnej walce z upadłym Xel’naga, jako że Zergi przestają być już bezmyślną hordą Robali, stając się rasą obcą w stopniu wykraczającym poza etyczną tolerancję organizmów pielęgnujących czystość własnego genotypu. Ani generał Stiukov, ani Sarah Kerrigan nie próbują „wyleczyć się” z wirusa Zergów wzorem innych Terran, ani

„oczyszczyć się” zeń na podobieństwo Protossów – lecz obydwójce przyjmują dziedzictwo obcej rasy i stawiają wyzwanie wszystkim tym, którzy odczuwają wstręt i obrzydzenie na widok zmutowanego ciała ludzkiego.

Eugenika Xel'naga

Zupełnie inny wymiar mają już wspomniane parokrotnie eksperymenty genetyczne Amona upadłego przedstawiciela półboskiej rasy Xel'naga, której historia została skądinąd znakomicie wykorzystana do sfikcjonalizowania charakterystycznego dla gier RTS zróżnicowania dostępnych wariantów strategicznych grywalnych frakcje, stronictwa czy rasy właśnie. W świecie *StarCrafta* u podstaw różnic genetycznych dzielących Terran, Zergów i Protossów leży *quasi*-arystotelejski podział na „czystość esencji [*purity of essence*]” i „czystość formy [*purity of form*]” – dwa podstawowe aspekty ewolucji gatunków, których idealne zbilansowanie miałyby doprowadzić do „szczytu fizycznej perfekcji [*pinnacle of physical perfection*]” (UNDERWOOD I IN. 2008: 51). Osiągnięcie na drabinie ewolucyjnej gatunków czystości esencji wiązało się z większą ilością manipulacji czysto genetycznych, osiągnięcie zaś czystości formy – z inżynierią wyższego rzędu, bowiem związaną ze sferą mentalną i kulturową. Czystość esencjonalna przypisana została Zergom, ucieleśniającym doskonałość biologiczno-ewolucjonistyczną, czystość zaś formalna – Protossom, zjednoczonym na planie metafizycznym z pierwiastkiem duchowym, Khalą, utożsamianą ze „świętą więzią [*sacred bond*] wszystkich myśli i emocji” i „Drogą Wstąpienia [*Path of Ascension*]” (STARCRAFT WIKI 2015). Co jednak istotne, pomimo dzielącej obydwie gatunki różnicy, zasadzającej się na jednej z najmocniejszych binarnych opozycji ciała i ducha, i w jednym, i w drugim przypadku doszło do wykształcenia pewnej formy podległości, którą u Zergów stała się Nadświadomość, zaś u Protossów – właśnie Khala, co wymusiło na obydwu rasach finałową walkę o odcięcie od genetycznej macierzy Xel'naga. Owo symboliczne przecięcie pępowiny i zerwanie łączności ze stwórcą jest zresztą wiodącym wątkiem filozoficznym trylogii *StarCrafta II*, w części pierwszej (*Wings of Liberty*) poświęconej rebelii Terran wobec opresywnej delegatury Matki Ziemi w osobie Imperatora Arcturusa Mengska, w części drugiej (*Heart of the Swarm*) – walce znergizowanej Sary Kerrigan o odcięcie od narzuconego jej przez Nadświadomość Zergów dziedzictwa Królowej Ostrzy, w części zaś ostatniej (*Legacy of the Void*) – traumie Protossów, stojących wobec nieakceptowalnej kulturowo i religijnie konieczności przerwania wiązań nerwowych zapewniających im psioniczną łączność z Khalą.

Drugim istotnym wątkiem całej trylogii *StarCrafta II* jest forsowany przez upadłego Xel'naga, Amona, eugeniczny projekt hybryd, mających być idealnym połączeniem czystej esencji i czystej formy, zdolnym do zastąpienia genetycznie nieudanych ras Zergów i Protossów. Mroczny Templariusz Zeratul, będący architektem zwycięstwa wszystkich Terran, Zergów i Protossów nad Amonem, wprost nazywa je w misji *Evil Awoken z Legacy of the Void* abominacjami (*abomination*) – a więc wykraczającymi poza porządek naturalny bytami chimerycznymi (*ens chimæricum*)¹⁹, powstałymi nie wskutek kontrolowanych krzyżówek genetycznych czy asymilacji obcego genomu (jak było to w przypadku zergowych aberracji), lecz inżynierii eugenicznej, dążącej nie do doskonalenia gatunków w ich różnorodności, lecz do stworzenia perfekcyjnego genotypu nadistoty, łączącej czystość formy z czystością esencji. Krytykę dyskursu eugenicznego wzmacnia tu fakt, że w wizji Amona manipulacje esencją i formą legitymizowało prawo wysokorozwiniętych gatunków do sterowania procesem ewolucji gatunków niskorozwiniętych lub niezaawansowanych cywilizacyjnie – które w literaturze fantastycznonaukowej przyjęło się kojarzyć z ideą wspomaganiania czy, z zachowaniem kontekstu ikaryjskiego, uskrzydlenia (*uplift*), widoczną już w *Wyspie doktora Moreau* H. G. Wellsa (1896), ale rozpowszechnioną za sprawą trylogii *Burza wspomaganianych* Davida Brina (1995-1998), osadzonej w świecie wprost nazwanym *Uplift Universe*. Lęk przed infekcją Zergów nie daje się porównać ze skalą szkodliwości programu eugenicznego wyrastającego z tak paradygmatycznych i imperialistycznych przesłanek, jak te legitymizujące zaawansowane cywilizacje do swobodnej ingerencji w proces ewolucyjny innego gatunku. Antykapitalistyczny i antykonsumpcjonistyczny dyskurs zombie-centriczny zwrócony był właśnie przeciwko tego rodzaju symbolicznej uzurpacji, przeciwko „pożeraniu” jednych przez innych – i dlatego wyidealizowana imperialistyczną retoryką praktyka *upliftu* i budzący odrazę proces pożerania genomu ludzkiego przez infekcję zergową czy zombiczną są do siebie bliźniaczo podobne.

Podsumowanie

Łatwość, z jaką trylogia *StarCraft II* prowokuje rozważania na temat fenomenu nie samych już może narracji zombie-centricznych *sensu stricto*, lecz dyskursu zombie-centricznego *sensu largo*, nie byłaby możliwa, gdyby nie towarzyszyło jej przemyślane

¹⁹ Odwołuję się tutaj do scholastycznego rozróżnienia między czystym zmyśleniem (*figmentum purum*) a bytem chimerycznym (*ens chimæricum*), omówionego przez Tomasza Drewniaka w *Epistemologii fikcji* (DREWNIAK 2011: 51-55).

i spójne światotwórstwo. Oczyszczanie kolonii na planecie Haven z infekcji Zergów czy obrona przyczółka Terran przed wygrzebującymi się spod ziemi zszeregizowanymi kolonistami planety Meinhoff nie działałyby tak intensywnie na wyobraźnię, gdyby tym prostym scenariuszom strategicznym (obrona bazy → atak na najbliższą pozycję wroga → zajęcie terenu i budowa nowej bazy → obrona bazy → *da capo al fine* aż do zwycięstwa) i fabularnym nie towarzyszył rozbudowywany w innych mediach i encyklopedii światoo obraz, *lore*, pozwalający na ich szersze i bardziej rozbudowane narracyjne skontekstualizowanie. Równocześnie zaś trudno o lepszy niż właśnie uobecniający się w trylogii *StarCraft II* dowód na to, że w zgodzie z intuicjami Deleuze'a i Guattariego mit o zombie wciąż jest jedynym tak szeroko oddziałującym mitem nowoczesności. Zwłaszcza jeśli zombiepodobne infekcje pojawiają się w strategicznej grze czasu rzeczywistego o zmaganiach trzech kontempirycznych ras w futurystycznym kosmosie, a towarzyszą im wciąż te same, znane z narracji postapokaliptycznych, niepokoje związane ze zmierzchem antropocenu, epidemicznością i lękiem przed kolonizacją.

English summary

In the chapter *Mission: Outbreak. A Fear of Mutation as the World-building Basis for the StarCraft II Trilogy*, Krzysztof M. Maj recognizes the postmodern reinterpretation of the figure of the zombie in real-time-strategy-based world-building. Having considered a zombie-centric narrative as central to both the game mechanics (survival scenarios in zombie-infested gameworlds, fortification and last-stands design in tower defense games etc.) and to the retroactive nature of post-apocalypse (zombies as reminiscence of a former human form), the author proceeds with a detailed analysis of the two major aspects of the *StarCraft II* storyline: the anthropocentric fear of mutation and xenological need for evolution through assimilation. All things considered, the chapter invites a critical reading of postcolonial and paradigmatic discourses that allows Terrans and the Protoss to reduce the Zerg's xenobiological ability to evolve through infesting other lifeforms and absorbing their genetic material to a mere parasitism and a travesty of the process of natural evolution. Interpreted as zombie-like xenomorphs, the Zerg seem to reveal an unexpected depth in their design which all the more contributes to a better understanding of how the myth of zombism may influence science fiction and fantastic world-building.

Cytowane teksty

- BIEROŃ PIOTR (2013), 'Zombie. Nihilistyczne spojrzenie na śmierć i zbawienie', w: Dorota Bastek i Martyna Fołta (red.), *Transgresywne monstrum*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, ss. 15-29.
- BLIZZARD (2010), *StarCraft II: Wings of Liberty*, Blizzard Entertainment [PC].
- DELEUZE GILLES, FÉLIX GUATTARI (1983), *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, przekł. Brian Massumi, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- DELEUZE GILLES, FÉLIX GUATTARI (1987), *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, przekł. Brian Massumi, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- DREWNIAK TOMASZ (2009), *Epistemologia fikcji. Studium historyczno-systematyczne*, Nysa 2011.
- HEIDEGGER MARTIN (1977), *Budować, mieszkać, myśleć*, Warszawa: Czytelnik
- HUTCHEON LINDA (1987), 'Metafictional Implications for Novelistic Reference', w: Anna Whiteside, Michael Issacharoff (red.), *On Referring in Literature*, Bloomington: Indiana University Press.
- KLASTRUP LISBETH, SUSANA TOSCA (2003), *Transmedial Worlds—Rethinking Cyberworld Design*, online: http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/04.klastruptosca_transworlds.pdf [dostęp: 30.II.2015].
- KŁOSIŃSKI MICHAŁ (2012), 'Potwór, którym więc jestem (O *Dziadach* i *Dusiółku*)', *Świat i Słowo*: 1 (18), ss. 29-38.
- KRZYWIŃSKA TANYA (2008), 'World Creation and Lore: World of Warcraft as Rich Text', w: Hilde G. Corneliusen, Jill W. Rettberg (red.), *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, Massachusetts: MIT Press.
- MAJ KRZYSZTOF M. (2015 A), *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych*, Kraków: Universitas.
- MAJ KRZYSZTOF M. (2015 B), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru', *Teksty Drugie*: 3, ss. 368-393.
- MARCELA MIKOŁAJ (2012), 'Potwór nie-my. Rzecz (o) zombie', *Świat i Słowo*: 1(18), ss. 103-112.

- MCGUIRE MORGAN, ODEST CHADWICKE JENKINS (2008), *Creating Games Mechanics, Content, and Technology*, Massachusetts: AK Peters.
- MCHALE BRIAN (2012), *Powieść postmodernistyczna*, przekł. M. Płaza, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2012.
- OLKUSZ KSENIA (2015), 'Mistrzowie drugiego planu. Motyw zombie w perspektywie literackiego sztafazu – od survival horroru przez dystopię do romansu paranormalnego', *Przegląd Humanistyczny*: 3 (450), ss. 77-87.
- OLKUSZ KSENIA (2011), 'Tajemnice żywych trupów. Motyw zombie we współczesnej fantastyce polskiej (rekonesans)', w: Andrzej Borkowski, Ewa Borkowska, Marcin Pliszka (red.), *Tajemnica w tekstach kultury*, Siedlce: Stowarzyszenie tutajteraz.
- OLKUSZ KSENIA (2009), 'Wesołe życie trupa. Gra z motywem zombie w opowiadaniu *Przebudzenie Mariusza Kaszyńskiego*', *Zeszyty Naukowe PWSZ we Włocławku. Rozprawy Humanistyczne: X*, ss. 163-175.
- PEDERSEN KASPER A. (2012), *Replayability in Strategic Computer Games*, Copenhagen: IT University of Copenhagen, online: <https://hal-hprints.archives-ouvertes.fr/hprints-00728892> [dostęp: 30.II.2015].
- PLATTS TODD K. (2013), 'Locating Zombies in the Sociology of Popular Culture', *Sociology Compass*: 7, ss. 547-560.
- STARCRAFT WIKI. 2015, *Khala*, online: <http://starcraft.wikia.com/wiki/Khala> [dostęp: 30.II.2015].
- TAYLOR T. L. (2012), *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*, Massachusetts: MIT Press.
- UNDERWOOD PETER, BILL ROPER, CHRIS METZEN I JEFFREY VAUGH (1998), *StarCraft: The Manual*, Irvine: Blizzard Entertainment.
- WALDENFELS BERNHARD (2011), 'In place of the Other', *Continental Philosophy Review*: 2 (44), ss. 151-164.