

Sebastian Kochaniec

Prze(gra)ny Wiedźmin

W drugim numerze „Epei” z 2020 roku, Jakub Sosnowski w tekście *Zagraj w książkę*¹ przedstawił subiektywne zestawienie elektronicznych adaptacji dzieł literackich, okraszając uprzednio swoje wybory kilkoma lakonicznymi uwagami na temat obecnego statusu gier wideo. Bez rozstrzygnięcia pozostawił jednak nadrzędne pytanie, które ów artykuł stawia przed czytelnikiem: co łączy gry wideo z literaturą? Obecnie nadarzyła się okazja ku temu, aby powstała luka wypełnić. Natomiast pewne zasygnalizowane we wspomnianym artykule kwestie, jak chociażby: co wynika z wzajemnych relacji gier wideo i literatury dla tych mediów i ich odbiorców – rozwinąć i uzupełnić (również o subiektywne spostrzeżenia).

Pomiędzy słowem a teksturą

W postrzeganiu zagadnienia adaptacji treści dzieła literackiego na potrzeby gry, stykamy się z analogiczną sytuacją, jak w przypadku skojarzeń związanych ze słowem: „sztuka”. Otóż myśląc „sztuka” mamy przede wszystkim wyobrażenie jakiegoś obrazu olejnego lub klasycznej rzeźby. Z kolei w przypadku hasła: „adaptacja literatury w postaci gry komputerowej”, myślimy od razu – „Wiedźmin”, i nie ma co się specjalnie temu dziwić. Otóż, jak słusznie pisze Jakub Sosnowski, to, co studio CD Project Red zrobiło z sagą Andrzeja Sapkowskiego o Białym Wilku², przekroczyło wszelkie oczekiwania. „Wiedźmin 3. Dziki Gon”, bo o tym tytule będzie tutaj głównie mowa, uważany jest za jedną z najlepszych gier action RPG³ wszech czasów. W bardzo krótkim czasie okazało się, że gra wideo – produkt stereotypowo postrzegany jako tania, infantylna rozrywka – stanowić może współczesną, narodową epopeję, główny towar promujący kulturę polską za granicą⁴, a także bezpośrednio wpływając na czytelnictwo.

Oczywiście sam fakt adaptacji cyklu literackiego Andrzeja Sapkowskiego na potrzeby gry wideo nie jest żadnym fenomenem. Przed powstaniem pierwszej części

gry o przygodach Geralta z Rivii (rok 2007) branża gier wideo garściami czerpała inspiracje z różnorodnych dzieł literackich. Swoich przygód w wirtualnej rzeczywistości doczekali się m.in. Drakula, Harry Potter, Alicja z Krainy Czarów, bohaterowie Władcy Pierścieni, a nawet... Czerwony Kapturek. Fenomenem jest jednak to, w jaki sposób gra wpłynęła na postrzeganie literackiego dzieła Sapkowskiego. Księgarnie wypełniły się nowymi wydaniem „Sagi o Wiedźminie”, na okładkach których to widniały postaci głównych bohaterów wedle interpretacji twórców gry. Zaczął się czas „wiedźminomanii”, który doprowadził do kolejnej adaptacji treści sagi, tym razem w postaci serialu telewizyjnego. Pozostawiając na uboczu kwestię jakości tej adaptacji, warto odnotować, że pojawienie się Wiedźmina na platformie Netflix wywindowało popularność gry, która po sześciu latach od wydania ponownie znalazła się w czołówce rankingów sprzedaży. Nie inaczej stało się z literackim pierwowzorem.

Trzymając się dalej przykładu „Wiedźmina”, warto by w tym miejscu wyprowadzić dyskusję, czy literatura fabularna sama w sobie zyskuje tak ogromną popularność, czy dopiero przełożenie treści słownej na świat gry

¹ Zob. J. Sosnowski, *Zagraj w książkę*, [w:] „Epea” 2020, nr 2, s. 96-97.

² Warto przypomnieć, że osławiona gra o przygodach Wiedźmina to trzecia część serii. Dwie poprzednie zatytułowane kolejno: „Wiedźmin” (2007) oraz „Wiedźmin 2. Zabójcy królów” (2011) odniosły, co prawda duży sukces, ale nie tak spektakularny, jak „Dziki Gon” z 2015 roku.

³ Fabularna Gra Akcji RPG (ang. action role-playing game, action RPG) – odmiana komputerowych gier fabularnych, w których system walki zapożyczono z gatunków gier akcji. Walka w grach z tego gatunku rozgrywana jest w czasie rzeczywistym, przy czym istotny wpływ na system walki mają umiejętności bohatera i jego ekwipunek

⁴ Obecnie spółka CD Project RED, odpowiedzialna za stworzenie gry, warta jest około 26 miliardów dolarów, co sytuuje ją wśród największych polskich przedsiębiorstw na świecie. Analitycy szacują, że przychody spółki mogą osiągnąć nawet 850 milionów dolarów

napędza cały mechanizm?⁵ Sugerując się fenomenem Wiedźmina odpowiedź wydaje się jednoznaczna, a samo zjawisko prowadzić może do pewnych niebezpiecznych efektów w postaci medialnej konwergencji, czyli (mówiąc ogólnie) w przypadku mediów artystycznych, przejmowania cech jednego utworu przez drugi, lub ich zbieżności na płaszczyźnie formalnej lub tworzącej ich treść struktury wewnętrznej. Dobrą ilustracją tego zjawiska na przykładzie relacji prozy Sapkowskiego z grą studia CD Project RED jest „Elementarz Kultury Polskiej” – ogólnopolski projekt, który można było oglądać w białostockim Centrum im. Ludwika Zamenhofa. Elementem projektu była wystawa przedstawiająca 44, powstałe po 1918 roku, dzieła kultury polskiej, które zyskały międzynarodowy rozgłos i są reprezentatywne dla twórcy, którego renoma przekroczyła granice naszego kraju. Wystawa została podzielona na sekcje, z których każda przybliżyła jedną dziedzinę kultury, np. malarstwo, literatura, film itd. Wśród wymienionych w elementarzu twórców znalazł się także Andrzej Sapkowski, którego osoba i twórczość nie zostały jednak zaklasyfikowane w kategorii literatury, ale... kultury popularnej i nowych technologii. Ów karkołomny błąd, w którym doszło do przewartościowania mediów, nie wzbudził jednak większej dyskusji ponad uwagi dotyczące wierności adaptacji filmowej wobec literackiego pierwowzoru. Powyższy przykład jest być może jednostkowy, ale bardzo wyraźnie pokazuje w jaki sposób konwergencja mediów może doprowadzić do zniekształcenia obrazu oryginału i napędzić mechanizm popularności jego symulacji.

Przyglądając się relacji literatury z grami wideo na pierwszy rzut oka wydawałoby się, że mamy do czynienia z dwoma, odmiennymi formami sztuki, w których jedna – gra wideo, zawiera w sobie pewne cechy ogólne drugiej – literatury. Gra wideo jest bowiem tworem niejednorodnym, medialnie hybrydowym, który tworzą przede wszystkim aspekty wizualne, na które kładzie się obecnie bardzo duży nacisk. Jednakże grafika to nie wszystko, o czym świadczy chociażby fakt, że równorzędną kategorią oceny współczesnych gier wideo jest fabuła. To ona m.in. w pierwszych dniach po premierze innej głośnej produkcji studia CD Project RED – „Cyberpunk 2077”, głównie zachęcała graczy do ukończenia niezwykle wadliwej pod kątem graficznym produkcji. Aspekt fabularny tworzą głównie takie elementy, jak: sposób

opowiedzenia historii, zapadający w pamięć bohaterowie, sugestywne i dobrze pomyślane miejsce akcji, wciągająca historia. Powyższe elementy są także najczęściej wymienianymi przez czytelników cechami dobrej książki. Oczywiście nadużyciem byłoby mówić o grze wideo jako nowej formie literatury. Nie ulega jednak wątpliwości, że współczesne gry coraz większy nacisk kładą na to, co można by określić jako literackość, bez względu na to, czy czerpią z danego utworu w sposób mniej lub bardziej bezpośredni. Dobrym przykładem jest tutaj seria gier pt. „The last of Us”, która czerpie luźne inspiracje z powieści *Droga* Cormaca McCarthy’ego i *Miasto złodziei* Davida Benioffa. Gra została w 2020 roku nagrodzona m.in. za najlepszą narrację.

Szukając podobieństw i opisując relacje pomiędzy dziełem literackim a grą wideo, warto pokusić się o nieco metaforyczne i poetyckie spojrzenie na zachodzące tu zależności. Robert Pinsky, wybitny amerykański poeta, eseista i krytyk literacki, zauważył np., że pomiędzy grą wideo a poezją istnieje pewne podobieństwo na płaszczyźnie relacji forma – treść. W jego mniemaniu gra wideo upodabnia się do poezji w tym sensie, że formalnie mamy do czynienia z czymś zewnętrznym niepozornym, co nagle okazuje się bramą do bardzo rozległego świata, gdzie możemy odnaleźć dużo więcej treści niż to, co widać na pierwszy rzut oka. Tak, jak w poezji pomiędzy kilkoma słowami rozciągają się całe rzeczywistości. Innymi słowy zmaksymalizowana treść w skondensowanej formie.

Patrząc więc na dzieło literackie i grę wideo, trzeba mieć świadomość iż obcujemy z dwoma tekstami kultury, które stanowią pewną całość, uporządkowaną wedle pewnych reguł, z tą różnicą, iż gra jest dziełem o wiele bardziej niejednorodnym, hybrydowym i bardziej plastycznym pod kątem adaptowania innych mediów niż literatura. Te zależności, powinowactwa i wzajemne przenikanie się mediów, dają odbiorcy ciekawe, intertekstualne możliwości doświadczania np. „Wiedźmina” zachowując przy tym autoteliczność danego medium, w którym treść zostaje wyrażona.

„Wiedźmiński” kanon lektur i gry z literaturą

O ile w kontekście relacji zachodzących pomiędzy grą studia CD Project Red a sagą literacką Andrzeja Sapkowskiego możemy mówić o luźnej adaptacji, tak w przypadku określenia sposobu funkcjonowania świata przedstawionego

⁵ Doskonałym tego przykładem odwołującym się do ekranizacji treści literackiej jest popularność jaką zyskał serial „Gambit królowej”, oparty na zapomnianej książce Waltera Tevisa, o takim samym tytule, wydanej w 1983 roku.



Matylda Dąbrowska / PLSP w Supraślu

w opowieściach o Wiedźminie w tym, stworzonym na potrzeby gry, należałoby mówić o „Wiedźminie 3. Dzikim Gon” jako o swoistym palimpseście tekstów kultury. Określenie to wydaje się być adekwatnym, dla tak wielowarstwowej struktury, w której w świat stworzony przez Sapkowskiego, a nawiązujący do eposu rycerskiego i osadzony w ramach mediewistyki, wtłoczone zostają różnorodne nawiązania do szeroko rozumianej polskiej kultury.

Dominującym nurtem staje się ludowość ze wszystkimi tworzącymi ją rzeczywistościami; od sztuki ludowej, obrzędów po gusła i magię ukazujące się głównie w nawiązaniu do natury. Wszystkie wyżej wymienione elementy można oczywiście spiąć w jedno hasło – romantyzm, który uwidacznia się w grze nie tylko na płaszczyźnie typowych dla tego nurtu aspektów estetycznych, ale także chociażby

w postaci obrazowania zaprojektowanych w grze przestrzeni i lokacji. Jest więc „Wiedźmin” rodzajem multi-medialnego eposu romantycznego, który swoje apogeum osiągnął w „Dzikim Gonie”. Już bowiem w pierwszej części serii, wydanej w 2007 roku, w czwartym akcie gry, główny bohater odwiedzając wieś pod Wyzimą, spotyka krążącą po okolicznych polach Południcę⁶. Zjawa nie chce przyjąć do wiadomości swojej śmierci, wręcz przeciwnie – oczekuje nawet na wesele. Rolą łowcy potworów jest w akcie uświadomienie upiora, że nie żyje. Geralt powątpiewając w swoje zdolności perswazji, prosi o pomoc przyjaciela, barda Jaskra. Ten stwierdza jednak, że w tak krótkim czasie (do zmroku) nie jest w stanie ułożyć czegoś przekonującego, ale nie odmawia Wiedźminowi pomocy, uznając, iż jakoś sobie poradzi. Ostatecznie stając przed Południcą, dźwięcznie i składnie deklamuje:

*Serce ustalo, pierś już lodowata,
Ścięły się usta i oczy zawarły;
Na świecie jeszcze, lecz już nie dla świata!
Cóż to za człowiek? — Umarły.*

*Patrz, duch nadziei życie mu nadaje,
Gwiazda pamięci promyków użyzcza,
Umarły wraca na młodości kraje
Szukać lubego oblicza.⁷*

Myślę, że nikogo nie trzeba uświadamiać skąd pochodzą cytowane przez barda Jaskra słowa. Poemat *Upiór* ze zbioru *Dziady* Adama Mickiewicza to nie epizodyczne, pojedyncze nawiązanie do narodowych wieszczów romantycznych. W dalszej części sceny okazuje się, że „odczarowana” Południca zginęła śmierciąadaną jej przez siostrę – Celinę, a imię Południcy to Alina. Tego typu nawiązań do literatury polskiej w całej serii gier o Białym Wilku odnajdziemy wiele. Ich duże nagromadzenie ich występuje w części trzeciej. Zanim jednak do niej przejdziemy, warto zauważyć, iż w powyższym przypadku obecność utworu Mickiewicza ma charakter performatywny. Jaskier deklamując *Upiora* robi pauzę po słowach „Cóż to za człowiek?”, a dopowiedzenie należy już do Geralta – gracza, który musi wybrać odpowiednie zakończenie z proponowanych.

⁶ Południca – według wierzeń słowiańskich złośliwy i morderczy demon, polujący latem na tych, którzy niebacznie w samo południe przebywali w polu.

⁷ A. Mickiewicz, *Upiór*, [w:] tegoż, *Dziady*, Warszawa 2020, s. 5.

W kolejnych częściach gry, a zwłaszcza „Dzikim Gonie” takich oczywistych nawiązań pojawia się mniej – występują na zasadzie pewnych niuansów, które odkryć może dopiero wprawny gracz, a raczej czytelnik. I tu pojawia się intrygujący paradoks. Wygląda bowiem na to, że do pełnego czerpania doświadczenia z medium, które rzekomo jest infantylną rozgrywką, należy posiadać dobre obycie literackie.

Pozostając w kontekście romantyzmu, warto przenieść się teraz do trzeciej części gry, gdzie mamy do czynienia z bardzo widowiskowym i rozbudowanym nawiązaniem zarówno do polskiej historii, jak i kultury. Chodzi o odprawienie słowiańskiego obrzędu dziadów, w nawiązaniu rzecz jasna do cz. 2 utworu Adama Mickiewicza. Obecność tego tekstu Mickiewicza w grze jest o tyle intrygująca, że nie mamy tu – jak w przypadku *Upióra* – bezpośredniego cytowania poematu. W kulminacyjnym momencie Guślarz wypowiada znane sformułowanie „Ciemno wszędzie, glucho wszędzie; Co to będzie, co to będzie?”, jednak dalsza część tekstu została napisana przez autorów gry, którzy mocno stylizowali się na aspekty estetyczne i formalnych całego utworu z zachowaniem metrum. Dlatego też, biorąc pod uwagę całość sceny, można odnieść wrażenie, iż wypowiedzi Guślarza pochodzą słowo w słowo z tekstu naszego narodowego wieszcza. Taki zabieg ma swoje przemyślane konsekwencje. Otóż trzeba pamiętać o tym, że gra jest produktem globalnym, dlatego studio musiało zmierzyć się z problemem aluzji do lokalności w dziele przeznaczonym do międzynarodowego odbioru. W wielu miejscach gry, a szczególnie w poprzednich jej częściach, nawiązania, głównie wizualne, ale także tekstowe do epoki romantycznej zostały utrzymane na poziomie dekoratywnym. Stylizacja na język Mickiewicza, a nie jego bezpośrednie zapożyczenie, pozwoliła uczynić z rytuału o znaczeniu lokalnym, rytuał globalny. Przemyślanie więc świat trzeciego „Wiedźmina” nie epatuje słowiańszczyzną w sensie dosłownym, ale sprawnie i subtelnie wplata ją w inne wątki tak, że zagraniczny gracz nie traci nic z doświadczenia świata, w którym obcuje, za to dla gracza lokalnego, lepiej znającego kontekst, obcowanie z tymi smaczkami kulturowymi to nie lada gratka.

Drugim, obok aspektu romantycznego, obszernym nawiązaniem do konkretnego dzieła literackiego jest dodatek do gry pt. „Serce z kamienia”, w którym w wykreowany przez Sapkowskię i studio CD Projekt RED świat, zostaje zaadaptowana rzeczywistość XVII-wiecznej

Rzeczypospolitej rodem z powieści Henryka Sienkiewicza. Nawiązania do twórczości Noblisty i wykreowanego przez niego świata, odnajdziemy w grze zarówno w postaci języka bohaterów, ubioru, wyglądzie, orężu jakim się posługują, a także pewnej manierze zachowania. Obok Geralta, głównym bohaterem dodatku jest Olgierd von Everec, szlachcic i przywódca kompanii zbrojników, ubrany jest w żupan, z szablą przy boku, podgolonymi włosami, wąsem i blizną. Innymi słowy, wypisz wymaluj Pan Kmicic. W dodatku pojawia się także wielka miłość Olgierda – Iris. W jej przypadku również mamy bardzo sprytnie nawiązanie do *Potopu* Sienkiewicza. Iris przed ślubem z Everecem nosiła nazwisko Bilewitz, podczas gdy ukochana Kmicica to Oleńka Billewiczówna. W grze nie mogło też zabraknąć nawiązania do słynnego pojedynku Kmicica z Wołodyjowskim, w którego rolę wcieliła się wiedźmin. Podczas potyczki z Olgierdem, antagonistą Geralta zwraca się do niego słowami Wołodyjowskiego: „Może waść chcesz poczeekać aż siąpić przestanie?”. W miarę postępów czynionych w dodatku „Serce z kamienia” okazuje się, że twórcy polasili się na iście postmodernistyczny synkretyzm i wplekli w rzeczywistość wykreowaną przez Sienkiewicza elementy magiczne w postaci nawiązania do ballady *Pani Twardowska* Mickiewicza. Bohatera legendy, Twardowskiego zastępuje tu (Kmicic) Olgierd von Everec, który podpisuje cyrograf z diabłem. Jakby tego było mało, w „Sercu z Kamienia” odwiedzamy również wesele i to przepełnione klimatem tradycyjnych polskich biesiad i pełne nawiązań do dramatu Stanisława Wyspiańskiego, w tym m.in. nazwy miejscowości, w której odbywa się uroczystość. W grze jest to miejscowość Bronovitz, kiedy wesele poety Lucjana Rydla i chłopki Jadwigi Mikołajczykówny w rzeczywistości odbywało się w podkrakowskiej wsi Bronowice.

Poza wskazanymi powyżej, niezwykle obszernymi i rozbudowanymi inspiracjami klasyką literatury polskiej, odnajdziemy w „Wiedźminie 3. Dziki Gon” także mniej spektakularne, aczkolwiek nie mniej intrygujące nawiązania do innych utworów literackiego kanonu. Czasami ograniczają się one np. do nadania imienia drugorzędym, niezależnym bohaterom w grze lub objawiają się w postaci pozostawionej gdzieś na tablicy ogłoszeniowej notatki. I tak np. na początku gry, we wsi Białe Sady trafiamy na chłopca o imieniu Boryna lub informację dotyczącą niejakiego Jana z Czarnolasu. Z kolei w podręcznym bestiariuszu, do którego nierzadko sięga się podczas rozgrywki możemy znaleźć opis upióra Południcy, powstały na podstawie fikcyjnego

dzieła zatytułowanego *Chłopi i ich obyczaje* autorstwa Włada Reymonda. W innym z kolei miejscu, natkniemy się na ciekawe treści ogłoszeń pozostawione na tablicach, na których przeważnie poszukujemy wiedźmińskich zleceń na potwory. Na jednej z tablic informacyjnych reklamuje się „kapela weselna Janko Muzykanta”, śpiewająca takie hity jak „Biały Miś”, „Cudownych rodziców mam”, czy „Szła elfeczka do laseczka”. Trafiają się także nieco bardziej rozbudowane aluzje, jak w przypadku pewnego wiersza, który możemy odnaleźć na tablicy ogłoszeniowej w mieście Novigrad. Jest parafraza wiersza Tuwima znanego jako *Wiersz, w którym autor grzecznie, ale stanowczo uprasza liczne zastępy bliźnich, aby go w dupę pocałowali* z 1937 roku.

*Absztyfikanci Grubej Berty,
I mahakamskie rudokopy,
I bruggeńscy rzemieślnicy,
I novigradmesche, bycze chłopy,
Tretogorskie bubki, żygolaki,
Z szajką wytwornych pind na kupę,
Rębajły Tasaka, franty, zabijaki
Całujcie mnie wszyscy w dupę.*

*Elfi doktorkowie,
Co w Oxenfurcie i Dol Angra szczerzycie
kulturalną francę,
Którzy chlipiecie nad Ithlinne Aevenien,
Mądrale, czytani, a jednak głupie
Całujcie mnie wszyscy w dupę.*

*Item cholerne ludzkie szowinisty,
Wypierdki redańskie, osobno jak i w grupie,
Karne pętaki i szturmowce,
Całujcie mnie wszyscy w dupę.*

Tekst został oczywiście zinterpretowany tak, aby jak najlepiej pasował do świata przedstawionego w grze i satyrycznie opisywał zamieszkujące go poszczególne rasy i grupy społeczne. I tak „katowickie węglokopy” to „Mahakamskimi rudokopami”. Lodzermensche, czyli mieszkańcy Łodzi, to w świecie gry Novigardmensche. Izraelscy doktorkowie szerzący kulturalną francę w Bochnii itd., stali się elfickimi doktorkami szerzącymi tę samą francę w Oxenfurcie i Dol Angra.

Jak widać, relacje gier wideo z literaturą niosą ze sobą różnorodne skutki dla postrzegania obu mediów. Gra może przyczynić się do wzrostu zainteresowania dziełem literackim, na kanwie którego powstała, ale może też spowodować zawłaszczenie jego treści do tego stopnia, że pierwowzór stanie się elementem drugorzędny. Bardzo ciekawie przedstawia się jednak postrzeganie gry jako rodzaju hipertekstu, którego struktura może w różnorodny sposób modelować inne, autonomiczne treści tak, że w zawarty w nich przekaz może wnieść nowe jakości, a przez to nowe, odmienne doświadczenia. I na tym chyba polega najciekawszy aspekt więzi pomiędzy literaturą, a tym, co nazwać można literackością gier wideo.



foto Justyna Sawczuk

SEBASTIAN KOCHANIEC

– urodzony w 1989 r., doktor nauk humanistycznych, kulturoznawca i krytyk sztuki. Miłośnik wszelkiej postaci gier wideo.