

GRA KOMPUTEROWA, BELETRYSTYKA I TO, CO POMIĘDZY.

CASUS: SERIA *DIABLO* I JEJ LITERACKIE (RE)INTERPRETACJE

Uniwersytet Łódzki

Abstrakt: Serię gier komputerowych *Diablo* (1996-2017), której producentem jest „Blizzard North”, można uznać ją za początek zjawiska kulturowego, które dalece wykroczyło poza ramy komputerowej rozrywki. „Uniwersum *Diablo*” koncepcyjnie zbliżone jest do idei supersystemu. Dotychczas seria gier doczekała się przede wszystkim nowelizacji i to właśnie literatura pełni dominującą funkcję literatury pośród mediów nawiązujących do serii gier. Nie brak oczywiście również mediów audiowizualnych, inspirowanych cyfrowym „arche-tekstem” (opowieści rysunkowych, filmów, grafik). Te jednak pojawiają się głównie w obiegu fanowskim, jakkolwiek oficjalnie zapowiadany jest zarówno cykl komiksów oraz serial animowany, który miałby wejść do „kanonu” akceptowanego przez wydawcę. Jest to sytuacja szczególna, bowiem w ramach supersystemów rozrywkowych prymarną rolę odgrywają zazwyczaj audiowizualne teksty kultury; ich dominacja związana jest głównie z charakterem współczesnego paradygmatu kulturowego, opartego na obrazie.

Można przy tym można zauważyć trzy dominujące typy strategii artystycznych, wykorzystywanych przez twórców powieściowych (re)interpretacji serii gier *Diablo*. Są to:

- opowieści „apokryficzne”, dopowiadające losy bohaterów, bądź ukazujące przyczyny ich decyzji, których konsekwencje znane są graczom z komputerowego „arche-tekstu”;
- historie „osobne”, dzięki którym możliwy staje się powrót do „uniwersum *Diablo*”;
- utwory o charakterze autotematycznym.

Przywołanie w literackich utworach należących do „uniwersum *Diablo*” niegdysiejszych estetyk i stylów wyraża się odwołaniem do tych nurtów literatury gatunkowej, które — jak powieść awanturniczo-przygodowa, horror okultystyczny, bądź romans rycerski — mają wyraziste struktury gatunkowe, podatne zarazem na modyfikacje (dominantą przetwarzającą owe struktury gatunkowe w „uniwersum *Diablo*” jest konwencja *dark fantasy*). Mamy zatem — w odniesieniu do literackich opowieści, odwołujących się do serii gier komputerowych — do czynienia ze zjawiskiem, które wykroczyło zarówno poza fenomen ekonomiczny, jak i kulturowy, tworząc nową jakość.

Słowa kluczowe: seria gier komputerowych *Diablo*, nowelizacja, *fan-fiction*, supersystem rozrywkowy