

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 zaczątek 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 awanturczo-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

Seria gier komputerowych *Diablo* (1996-2017), której producentem jest „Blizzard North”, doczekała się już statusu zjawiska kultowego [Hałajda 2018]. zwłaszcza jej pierwsza część obrosła legendą na tyle, że można

uznać ją za początek zjawiska kulturowego, które dalece wykroczyło poza ramy komputerowej rozrywki. „Uniwersum *Diablo*” koncepcyjnie zbliżone jest do idei supersystemu. Zarazem jednak od typowego supersystemu rozrywkowego odróżnia je charakter relacji, w jakie wchodzi poszczególne, współtworzące go teksty kultury. Zwraca uwagę przede wszystkim „liniowy” charakter części gry i dodatków do nich (brak tym samym charakterystycznych dla bardziej rozbudowanych supersystemów rozrywkowych prequeli pierwszej gry z 1996 roku; do pewnego stopnia ich rolę odgrywają teksty literackie). Toteż kolejne odsłony cyfrowej rozgrywki są przede wszystkim rozszerzeniem już istniejącego świata przedstawionego o następne lokacje<sup>1</sup>.

Dotychczas seria gier doczekała się przede wszystkim nowelizacji i to właśnie literatura pełni dominującą funkcję literatury wśród mediów nawiązujących do serii gier. Nie brak oczywiście również mediów audiowizualnych, inspirowanych cyfrowym „archo-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<sup>2</sup>. 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. Toteż należałoby — biorąc pod uwagę jego specyfikę — oczekiwać, że wśród tekstów nawiązujących do „archo-tekstu” (jakim pozostaje seria gier cyfrowych) uprzywilejowaną pozycję zajmą teksty wizualne, bądź audialne.

Tymczasem, jakkolwiek i takie można odnaleźć — zwłaszcza wśród gadżetów kolekcjonerskich (np. *sundtracki* do gry oraz artbooki, zawierające sceny z gry<sup>3</sup>) — *de facto* to utwory literackie w najpoważniejszym stopniu poszerzają „uniwersum *Diablo*”. One też oferują — dzięki szcze-

---

1 Takie relacje łączą: *Diablo I* (1996) z *Diablo: Hellfire* (1997); *Diablo II* (2000) z *Diablo II: Expansion Set: Lord of Destruction* (2001) oraz *Diablo III* (2012) z *Diablo III: Reaper of Souls* (2014). Szczególnie wyraziście można dostrzec taką zależność pomiędzy grami *Diablo I* i *Diablo II*: w drugiej z nich użytkownik przenosi się za pomocą odpowiedniego portalu do zniszczonego Tristram, które zna z pierwszej odsłony (w *Diablo II* stało się ono celem ataku hord demonów). Zarazem jednak nie jest to wierne odwzorowanie topografii osady: wiele punktów charakterystycznych zostało przeniesionych tak, aby zaakcentować wrażenie jej labiryntowego charakteru, inne zaś — m.in. chata Adrii; Piekielna Czeluść, prowadząca do otchłani; katedra i otaczająca ją nekropolia — nie zostały uwzględnione. Z kolei w *Diablo III* gracz przenosi się do Nowego Tristram, powstałego na zachód od pierwotnej osady.

2 Zob.: Kacperski 2018; Długosz 2018. Z kolei w sieci internetowej można obejrzeć trailery poszczególnych odsłon gry (przede wszystkim *Diablo III*), wprowadzającej potencjalnych użytkowników w jej nastrój i poetykę; zob. np.: Nekromantka 2018]; Prezentacja, 2018]. Owe informacje mają pełnią raczej funkcję podtrzymywania zainteresowania produktem „Blizzard Entertainment”, niż walor realnych obietnic, które byłyby możliwe do spełnienia w najbliższym czasie. Gwoli ścisłości dodajmy, że istnieje zresztą już komiks osadzony w uniwersum gry [Amar, Land, Velasco 2001].

3 Zob.: np. [Blizzard Entertainment 2013; Blizzard Entertainment 2016; Brooks, Burns 2018].

gólnej strategii artystycznej — możliwość spojrzenia na znane z kolejnych odsłon gier wydarzenia w sposób wykraczający poza intersemiotyczny przekład tych zdarzeń z języka cyfrowej rozgrywki na beletrystykę. Innymi słowy: powieści, osadzone w świecie fabularnym *Diablo* nie są jedynie — i, co ważniejsze, nie przede wszystkim — literackim odpowiednikiem komputerowej gry. Nie mogą zatem pełnić roli słownych *erzaców* opowiadających o wirtualnych przygodach postaci znanych z komputerowej wersji opowieści o walce Dobra ze Złem.

Osadzone w „uniwersum *Diablo*” opowieści nawiązują oczywiście do zdarzeń z poszczególnych odsłon gry (jedynie pierwsza część z 1996 roku i jej dodatek, *Diablo: Hellfire* nie doczekały się zainteresowania ze strony pisarzy). Gracz spotyka zatem na kartach utworów literackich niektóre z postaci znanych mu z komputerowej rozgrywki, choć niekiedy zmieniona bywa ich funkcja i z bohaterów drugoplanowych stają się postaciami epizodycznymi<sup>4</sup>. Tym niemniej znacząca część zdarzeń fabularnych, stanowiących osnowę akcji kolejnych odsłon gry, pojawiają się w powieściach w sposób na tyle wyrazisty, by można było przypisać poszczególne utwory do kolejnych części. Wymieńmy je kolejno:

Z *Diablo II* (oraz dodatkiem fabularnym do tej części) związane są następujące opowieści: *Demonsbane* (2000; brak wydania pol.) Roberta B. Marksa; *Diablo: Czarna Droga* (*Diablo: The Black Road*, 2002, wydanie pol. 2002) Mela Odoma; *Diablo: Królestwo Cienia* (*Diablo: The Kingdom of Shadow*, 2002; wydanie pol. 2003), *Diablo: Pajęczy Księżyc* (*Diablo: Moon of the Spider*, 2005; wydanie pol. 2006) oraz *Diablo. Dziedzictwo krwi* (*Diablo: Legacy of Blood*, 2001; wydanie pol. 2001) Richarda A. Knaaka wraz z trylogią tegoż autora pt. *Wojna grzechu* (*The Sin War*, 2006-2007; wydanie pol. 2014-2016)<sup>5</sup>.

Z kolei do *Diablo III* (a zarazem *Reaper of Souls*) nawiązują utwory: *Diablo III: Sword of Justice* (2011; brak wydania pol.) Aarona Williamsa, *Diablo 3: Zakon* (*Diablo III: The Order*, 2012; wydanie pol. 2012) i *Diablo 3: Nawałnica światła* (*Diablo III: Storm of Light*, 2014; wydanie Pol. 2014) Kenyona Nate'a, *Diablo III: Book of Tyrael* (2013; brak wydania pol.) Matta Burnsa oraz *Diablo III: Morbed* (2014; brak wydania pol.) Micky'a Neilsona. Dodatkowo ukazały się dwa tomy zbiorowe: *Diablo III: Book of Cain* (2011; brak wydania pol.) i *Diablo 3: Gdy zapada ciemność, rodzą się bohaterowie* (*Diablo III: Heroes Rise, Darkness Falls*, 2012; wydanie pol. 2013).

4 Przykładem służy Atma, właścicielka gospody w Lut Gholein; w grze komputerowej jest ona jedną z osób zlecającą zadanie awatarowi gracza, natomiast w powieści Richarda A. Knaaka *Diablo. Dziedzictwo krwi*, zostaje jedynie wspomniana.

5 Na trylogię składają się następujące powieści: *Prawo krwi* (*Birthright*), *Smocze łuski* (*Scales of the Serpent*) i *Fałszywy prorok* (*The Veiled Prophet*). Oprócz wymienionych tu utworów do drugiej odsłony gry nawiązują dwa tomy mieszczące pierwsze powieści Knaaka, Odoma i Marksa: *Diablo: Archiwum – Księga I* (*Diablo: Archive*, 2008; wydanie pol. 2013) oraz *Diablo: Archiwum II* (2008; brak wydania pol.).

Tym, co łączy przywołane tu utwory, jest ich relacja wobec „arche-tekstu”. Nie są one bowiem nowelizacjami *sensu stricte* kolejnych odsłon gier, tj. nie stanowią przeniesienia fabuły komputerowej rozgrywki na karty literatury<sup>6</sup>. W zamian 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.

Poniżej omówimy je kolejno. Już teraz należy jednak zaznaczyć, że wyszczególnione strategie pozostają komplementarne wobec siebie, zaś wybór którejś z nich pozostaje w gestii autora. Niekiedy zresztą zaproponowany tu podział bywa dość arbitralny, bowiem dany utwór można zarówno traktować jako „apokryficzny”, jak i należący do kręgu opowieści „osobnych”. Reprezentatywna pod tym względem jest ballada Wojciecha Małyśiaka *Nemesis* (2008). Poprzedzający ją wstęp o charakterze paratekstu zdaje się sugerować apokryficzny – w obrębie świata przedstawionego „uniwersum *Diablo*” – charakter utworu, wskazując na jego zakorzenienie w historycznych wypadkach, a zarazem potencjał literacki, poprzez odwołanie się do formuły legendy: „Historia opowiada legendę o Świętym Rycerzu, błogosławionym Paladynie, który zwał się Igor vov Chanchin. Był on dla mieszkańców Morrok niemal bogiem – bronił ich przed wszystkimi niebezpieczeń-

---

6 Zabieg taki byłby zresztą możliwy jedynie w ograniczonym stopniu, biorąc pod uwagę istotę gry komputerowej. Ta bowiem — wbrew pozorom — nie stanowi gotowej rozgrywki, lecz jedynie nakreśla jej potencjalne linie rozwoju. Są one wprowadzone dość mocno ograniczone mechaniką gry i realiami świata przedstawionego, lecz pozostawiają użytkownikowi programu na tyle wiele swobody działania, że niemożliwe jest dokładne przewidzenie jego kolejnych ruchów. Will Wright prawidłowość tę ujmuje następująco: „Granie w grę to niestanny bieg informacji między użytkownikiem (obserwującym rezultaty i wprowadzającym decyzje) i komputerem (przeliczającym wyniki i wyświetlającym je użytkownikowi)” (cyt. za: Urbańska-Galaciak 2009: 217). Jako komentarz do owej deklaracji można uznać spostrzeżenie Urbańskiej-Galaciak: „Gra jako współkreowane skupisko znaczeń prowokuje uczestników zabawy do zróżnicowanych działań, do dopowiadania tego, co nie zostało zaprogramowane, do swobodnego modyfikowania i dopełniania przekazu” (Urbańska-Galaciak 2009: 219).

Owa niemożność przewidzenia toku rozgrywki jest tym większa, że w grze pojawiają się „sub-misje”, o których wykonaniu decyduje gracz. Może on wykonać je (zdobywając cenne przedmioty, pomocne w dalszej rozgrywce), może jednak również zrezygnować z nich, przy czym obie decyzje nie mają wpływu na rozwój zasadniczej linii fabularnej. Przykładem służy pojedynek z Krwawą Hrabinią w Zapomnianej Wieży (*Diablo II*, akt I).

Tym samym w odniesieniu do gier komputerowych można mówić raczej o *quasi*-nowelizacji, przeciwnie np. niż w wypadku komiksu bądź filmu. W tym bowiem wypadku istnieje możliwość przeniesienia kinowych zdarzeń na karty powieści w proporcji 1:1. Szerzej na ten temat zob.: [Śmiałowski 2005: 9-12]. Znaczące są zwłaszcza przywoływane przez badacza słowa Małgorzaty Piekorz: „Idziemy tą samą drogą, tylko tory są różne. Ale film i literatura się przenikają” (za: [Śmiałowski 2005: 12]).

stwami, pomagał wszystkim co tej pomocy oczekiwali. Według legendy do każdej wioski przydzielano Paladyna – Obrońcę. Morrok leżało w pobliżu miasteczka Falltom i Tristram. Paladynami dowodził Arcykapłan. Nikt nie zna dokładnej daty tego wydarzenia” [Małysiak 2018].

Odczytywana w zaproponowany tu sposób, opowieść o dziejach Paladyna mogłaby stać się próbą wyjaśnienia pochodzenia jednego z demonów, Pryszczoskóra. Pojawia się on w Świątyni Nihlathaka (akt V *Diablo 2. Expansion Set: Lord of Destruction*), grającemu nie została uprzęstniona jej historia; możemy dowiedzieć się jedynie, że jest to Splugawiony wojownik (potencjalnie zatem mógłby to być bohater legendy Małysiaka)<sup>7</sup>. Należałoby wówczas odczytywać *Nemesis* jako aktualizację Ingardenowskiego „miejsca niedookreślenia” [Ingarden 1988: 316-326]<sup>8</sup>. Treść ballady dopowiadałaby bowiem, historię Pryszczoskóra, a zarazem pogłębiała dramat tej postaci.

Zarazem jednak przywołaną tu opowieść, biorąc pod uwagę charakter jej relacji wobec cyfrowego „arche-typu”, należy traktować jako historię „osobną”, rozbudowującą „uniwersum *Diablo*”. Toteż ostateczną instancją, pozwalającą rozstrzygnąć, którą z wyróżnionych powyżej strategii reprezentuje ballada, jest czytelnik.

Co więcej: niekiedy, jak w wypadku relacji między utworem Odoma i wzmiankowaną trylogią Knaaka, możliwe jest dostrzeżenie inspiracji dalece wykraczającej poza próbę fabularnego „uzgodnienia” zdarzeń składających się na historię Sanktuarium. Oto w *Czarnej Drodze* czytamy o bliżej niedookreślonej Wojnie Grzechu, która doprowadziła do upadku jedno z miast-państw, Ransim; wzmianka taka pojawia się również na kartach *Diablo. Królestwo cienia* Knaaka jako wspomnienie z zamierzchłych czasów<sup>9</sup>. Sygnalizowane tu notki stały się – patrząc z perspektywy czasu – fabularną inspiracją dla Knaaka, który rozwinął owe wzmianki w przywoływany wyżej, powstały ponad dekadę później cykl powieściowy (powieść Odoma pochodzi, przypomnijmy, z 2002 roku; *Królestwo cienia* Knaaka z 2003, zaś trylogia tegoż autora z lat 2014-2016).

### **Opowieści „apokryficzne”, dopowiadające losy bohaterów, bądź ukazujące przyczyny ich decyzji, znanych graczom z komputerowego „arche-tekstu”**

Należące do wyszczególnionej tu grupy utwory koncentrują się na ukazaniu historii oraz motywacji działań postaci, które w komputero-

7 Zob.: [Potwory 2018].

8 Alternatywną propozycją interpretacyjną wobec Ingardenowskiej może być koncepcja „światów możliwych” Umberta Eco, odwołująca się do idei „małych światów” Jaako Hintikka (zob.: Hintikka 1989: 52-73). Wydaje się jednak, że celniej istotę owych fabularnych „dopowiedzeń” oddają „miejsca niedookreślenia”.

9 Zob.: Odom 2002: 15; Knaak 2003: 22.



wym „arche-tekście” mogą pełnić istotne fabularnie role (jak Tyrael — tytułowy protagonista opowieści Nate’a pt. *Book of Tyrael*), bądź nawet organizować całość rozgrywki (Mroczna Trójca — Baal, Diablo, Mefisto, do konfrontacji z którymi dąży gracz). Znaczącą rolę pod tym względem odgrywa trylogia Knaaka *Wojna grzechu*, w której ukazano pierwotną przyczynę pojawienia się Mrocznej Trójcy w świecie Sanktuarium oraz powody zaangażowania Tyraela i Królestwa Niebios w konflikt śmiertelników z siłami Zła.

Pośrednio informacje na ten temat gracz zdobywa podczas całej rozgrywki komputerowej, odczytując znajduwane w trakcie peregrynacji świata przedstawionego manuskrypty. Jego wiedza na temat przeszłości jest fragmentaryczna. Osobną kwestią pozostaje, że stopień jej pełni nie wpływa w żaden sposób na rozgrywkę, toteż można owe informacje uznać za pełniące rolę sygnałów egzotyzacji świata przedstawionego, funkcjonalnie podporządkowanych kreacji nastroju tajemniczości i grozy. Toteż, o ile rozgrywający jest zainteresowany przeszłością Sanktuarium (a nie sprzyja temu poetyka nurtu gier *hack'n'slash*, do którego należy zwłaszcza pierwsza odsłona *Diablo*), może pominąć owe informacje. Tymczasem to, co w grze pozostaje marginalne, w trylogii Knaaka sytuowane jest w centrum uwagi. Intrygi bytów niebiańskich i infernalnych oraz ich konflikt, którego ofiarą padają mieszkańcy Sanktuarium sprawia, że obecność Mrocznej Trójcy w świecie przedstawionym gry nabiera pogłębionego znaczenia; również postać Tyraela staje się dwuznaczna w świetle wiedzy o jego decyzjach. Przystaje on — przeciwnie, niż w *Diablo II* — być traktowany jako istota równoważąca swą obecnością destrukcyjny wpływ Mefista na świat doczesny<sup>10</sup>.

Obnażenie ukrytych motywów postępowania Tyraela sprawia, że czytelnik-gracz zaczyna postrzegać go jako jednego z uczestników konfliktu mającego źródło w zamierzchłej przeszłości (jego przybliżeniu poświęcone jest *Diablo III: Book of Cain*, 2011)<sup>11</sup>. Co więcej: rolę pradawnego konfrontacji Niebian i istot podziemnych i jej wpływ na współczesność Sanktuarium ugruntowuje *Księga Kalana* ukazana jako funkcjonujący w ramach świata przedstawionego apokryf. Czytamy: „Świat był wtedy młody i niewiele wiedziało, że został nazwany Sanktuarium. Niewiele też wiedziało, że anioły i demony nie tylko istniały, lecz to właśnie za ich sprawą Sanktuarium zostało powołane do życia. Imiona takie jak Inarius, Diablo, Rathma, Mefisto i Baal — miana tych potężnych i często budzących powszechny strach — nie gościły jeszcze wtedy na wargach śmiertelników. W tych jakże prostych czasach ludzie – nieświadomi wiecznej

10 Czytelnik ma również możliwość poznania tych samych wydarzeń z perspektywy Tyraela, kreującego się na obrońcę ludzkości; zob.: Burns 2017.

11 Z chronologią świata przedstawionego w funkcjonujących w obiegu oficjalnym utworach literackich należących „uniwersum *Diablo*” można zapoznać się na stronie internetowej, gromadzącej miłośników tej gry; zob.: *Książki* 2018]. Prócz niej na owej stronie istnieje chronologia zdarzeń obejmująca kolejne odsłony gry [*Chronologia* 2018].

wojny między Królestwem Niebios a Płonącymi Piekłami – borykali się ze swym losem; żyli, rozwijali się i umierali. Nie mogli wiedzieć, że oczy nieśmiertelnych zarówno po jednej, jak i po drugiej stronie dostrzegą potencjał rasy ludzkiej, przez co rozgorzeje konflikt, który toczyć się będzie przez kolejne stulecia” [Knaak 2014: 4].

Akcentowany jest również polityczny wymiar decyzji bohaterów, nie zawsze zbieżny z moralnym; w jednym z tomów cyklu *Wojna grzechu — Fałszywym Proroku* — Richarda A. Knaaka czytamy: „Klany magów z radością przyjęły wiadomość o upadku potężnej sekty, która dążyła do pozbawienia ich władzy i wpływów. Tymczasem to właśnie nieustanna walka o kontrolę leżała u podstaw pierwszych konfliktów między klanami” [Knaak 2016: 9].

Przeniesienie akcentu z rozgrywki, której celem jest pokonanie przez gracza arcy-wroga (w *Diablo* był nim tytułowy demon, zaś w *Diablo: Hellfire* — Na-Krul; w *Diablo II. Expanson Set: Lord of Destruction* — Baal i Diablo, zaś w *Diablo III* — Malrael) — a tym samym ukończenie gry z sukcesem — na okoliczności społeczno-polityczne sprawia, że to, co stanowiło istotę komputerowej rozgrywki, tj. bezpośrednia konfrontacja z przeciwnikiem, schodzi na plan dalszy<sup>12</sup>. Tym bowiem, co znajduje się w centrum zainteresowania odbiorcy, pozostaje „historia prawdziwa”, rozumiana jako odtworzenie realiów, które z czasem przeszły w sferę mitów, bądź zostały wyparte w ramach świata przedstawionego<sup>13</sup>.

12 Uwaga ta nie oznacza, że brak w utworach literackich opisów pojedynków, których poetyka zbliżona jest do sposobu obrazowania analogicznych scen w serii gier. *Pars pro toto* przywołajmy starcie bohaterów z demonicznymi strażnikami grobowca, ukazane na kartach powieści Knaaka *Diablo. Dziedzictwo krwi*: „Przerażająca fala czystej energii parła przez komnatę, rozrywając nieumarłych. Kawałki ciała i kości fruwały we wszystkich kierunkach (...). Magia pochłonęła nieumarłych. Kości i wysuszone ciało płonęło niczym olej do lamp. Ich broń topiła się, tworząc kupki żużlu i popiołu” [Knaak 2001: 26]. Z uwagi na specyfikę tworzywa literatury — słowa — opis pozostaje oczywiście zdecydowanie mniej spektakularny, niż analogiczna scena w grze. Pozwala jednak na emocjonalną *anamnesis* — zwłaszcza jeśli lekturę powieści poprzedziła rozgrywka, w której użytkownik sterował awatarem maga. Sygnalizowana tu kwestia pozostaje w kręgu zainteresowań psychologii recepcji, toteż jedynie sygnalizujemy ją tutaj.

13 Sygnalizowany tu proces dobrze oddaje konfrontacja realiów znanych czytelnikowi z trylogii Knaaka *Wojna grzechu* i powieści *Diablo. Dziedzictwo krwi* tego autora. O ile w cyklu istoty nadprzyrodzone funkcjonują na tej samej płaszczyźnie ontologicznej, co ludzie, w utworze, którego akcja rozgrywa się chronologicznie później, należą już do sfery legend: „Nawet jako dziecko, a potem żołnierz nie wierzył w demony i anioły, ale okropności, których uczestniczył [jako najemnik — przyp. A. M.] zmusiły go do zmiany zdania. Niezależnie od tego, czy anioły i demony istnieją naprawdę, Władca Krwi pozostawił po sobie straszne dziedzictwo” [Knaak 2001: 46]. Podobną uwagę na temat statusu ontologicznego istot nadprzyrodzonych znajdujemy w innej powieści, *Diablo. Czarna Droga* Mela Odoma: „Demony nie istnieją. (...) Dobre są tylko do opowiadania historyjek w tawernach czy przy ognisku, gdy nie ma nic innego do roboty” [Odom 2002: 80-81]. Co ciekawe, jednocześnie w innej powieści Knaaka, *Diablo. Królestwo cienia*, pojawia się informacja o tym, że ludzie zdają sobie sprawę z istnienia bytów nadprzyrodzonych jako realnie mających wpływ na rzeczywistość: „Wojna Grzechu nie była zwyczajną wojną, gdyż walczyły w niej same Niebiosy i Piekło. Archanioły i demony rzeczywiście stawały naprzeciw siebie jak zwyczajne armie”

## Historie „osobne”, dzięki którym możliwy staje się powrót do „uniwersum *Diablo*”

Do wyróżnionego tu nurtu należą utwory osadzone w świecie przedstawionym serii gier *Diablo*, które akcja nie ma jednak związku ani z wydarzeniami z przeszłości Sanktuarium, ani z jego współczesnością. Są to fabularnie zamknięte opowieści, w których rekwizytywnia inspirowana serią gier komputerowych służy egzotyzacji scenerii akcji oraz uczynieniu jej lekturowo atrakcyjną. Spójność supersystemu rozrywkowego — jeśli będziemy traktować ją jako konsekwencję znaczenia tekstu oraz jego cech formalnych<sup>14</sup> — gwarantują nawiązania intermedialne i intertekstowe. Pierwsze z nich łączą cyfrowy „arche-tekst” z utworami literackimi. Przykładem służy powieść Richarda A. Knaaka *Diablo. Dziedzictwo krwi*, w której odnajdujemy *passus* umożliwiające dość precyzyjne dookreślenie czasu akcji wobec komputerowego „arche-tekstu”, jakim dla tego utworu jest gra *Diablo* (potencjalnie również *Diablo: Hellfire*). Czytamy: „Kiedyś, w przerwie pomiędzy jednym zaciągiem a drugim, poszukiwali skarbów w małej wsi zwanej Tristram. Legenda głosiła, że w strzeżonych przez potwory podziemiach znajduje się skarb tak wyjątkowy, że ci, którzy go znajdą staną się bogaci niczym królowie. (...) o wielu trudach, walce z dziwnymi potworami i uniknięciu wielu pułapek... odkryli, że ktoś przed nimi ograbił podziemia ze wszystkiego, co miało jakąkolwiek wartość. Gdy wrócili do wsi, dowiedzieli się smutnej prawdy. Kilka tygodni wcześniej do podziemi zszedł potężny bohater, który pokonał złego demona Diablo. Co prawda nie zabrał złota ani klejnotów, ale awanturnicy, którzy zjawili się wkrótce potem skorzystali z okazji i wynieśli wszystko” [Knaak 2001: 10-11].

Z kolei nawiązania intertekstowe pozwalają zachować chronologię wydarzeń zarówno w obrębie twórczości literackiej (to domena opowieści „apokryficznych”), jak i całości „uniwersum *Diablo*”. Są one istotne zwłaszcza w wypadku historii „osobnych”, ponieważ umożliwiają łączenie poszczególnych opowieści w większą, nadrzędną całość. Reprezentatywne dla sygnalizowanej tu kwestii spójności uniwersum są dwa fragmenty pochodzące z powieści Richarda A. Knaaka *Pajęczy Księżyc*:

„Ostatnim razem, gdy oferowano mu równie wielkie bogactwa, był w dalekim, wschodnim królestwie zwanym Ureh. On, Kentril Dumon, czarodziej Vizjerei, Quov Tsin, i ludzie kapitana gościli u władcy tego królestwa, Juris Chana. (...) Był tylko jeden problem. Ureh okazało się króle-

[Knaak 2003: 22].

14 Idziemy tu tropem badań Małgorzaty Kornackiej nad spójnością tekstu specjalistycznego; zob. [Kornacka 2006: 88]. Oczywiście opisywane przez Kornacką wyznaczniki spójności można odnosić do zjawiska supersystemu rozrywkowego jedynie w pewnym stopniu i poprzez analogię. Czym innym jest bowiem spójność na poziomie jednego tekstu, czym innym zaś w odniesieniu do systemu, w obręb którego wchodzi zarówno współtworzące go teksty kultury, jak i relacje między nimi.



stwem potępionych. Krajem strąconym niegdyś do Piekła, którego mieszkańcy wrócili do świata żywych pod postacią wysysających dusze upiórów. Z całej kompanii ocalał tylko on i kapitan Dumon” [Knaak 2006: 45];

„Zrobili mu to przekłeci, zniewalający dusze, potępieni w zaginionym mieście zwanym Ureh. (...) Miasto leżało w gruzach, lecz ożyło, gdy tylko się w nim znaleźliśmy. Było piękne i spokojne, tak przynajmniej myśleliśmy, dopóki wszyscy nasi nie zaczęli znikać, a władcą miasta okazał się być jednym z Mrocznej Trójcy. Przeżył tylko Zayl i jeszcze jeden człowiek. Wtedy stracił dłoń” [Knaak 2006: 84-85].

Oba fragmenty odnoszą się do innej powieści Knaaka — *Diablo. Królestwo Cienia*. Tym samym pozwalają na usystematyzowanie czasowe zdarzeń w obu utworach, wskazując wcześniejsze z nich. Zarazem jednak pierwszy *passus* można traktować jako *quasi*-repetitorium o charakterze kryptoreklamy. Dokładne odtworzenie fabuły nie tylko bowiem ma zachęcić czytelnika (a jednocześnie potencjalnego nabywcę) do zapoznania się z *Królestwem Cienia*. Ujawnienie zakończenia — zabieg z perspektywy marketingowej chybiony — pozwala na sugestię, że utwór ten znany jest już odbiorcy *Diablo. Pajęczego Księżyca*.

Zarazem, mimo wskazywanej wyżej konieczności uspoźnienia uniwersum kulturowego, autorzy utworów literackich nie zawsze przestrzegają chronologii zdarzeń, znanej z serii gier. Przykładem służy *Diablo. Dziedzictwo krwi* Richarda A. Knaaka; demoniczny Krwawy Bartuc, Władca Krwi, ukazany jest jako martwy od wieków, zaś akcja utworu rozgrywa się niedługo po unicestwieniu *Diablo* w podziemiach katedry w Tristram. Tymczasem w *Diablo II: Lord of Destruction* gracz zostaje skonfrontowany z tą istotą w lokacji Tron Zniszczenia; co więcej: jest on członkiem Rady Zakarum, zaś w powieści Knaaka dowodził armią demonów<sup>15</sup>.

Nie mniej swobodne — niż w wypadku chronologii zdarzeń w serii gier — podejście możemy dostrzec w opisach potworów, z którymi walczą bohaterowie. Reprezentatywną pod tym względem rasą są impy (w grze występuje kilka ich odmian: Demoniczny Imp, Demoniczna Kreatura, Demoniczny Chochlik, Demoniczny Skrzat). Gracz spotyka je w Akcie V *Diablo II. Expansion Set: Lord of Destruction*: zamieszkują Złodowaciałą Równinę, gdzie atakują, posługując się ogniem; mogą się teleportować<sup>16</sup>. Tymczasem powieści Knaaka impy to mieszkańcy podziemi,

15 Nie jest to jedyna rozbieżność między grą i literaturą, która może wpędzić fana w konfuzję. Inną pozostaje status Tristram: w komputerowym „arche-tekście” to — podobnie jak w powieści Knaaka *Diablo. Dziedzictwo krwi* — niewielka osada. Z kolei w *Czarnej Drodze* Odoma jest to nazwa stolicy Khanduras (państwa sąsiadującego z Zachodnią Marchią), na tyle znaczącego, że mogącego być istotnym partnerem strategicznym dla wpływowego Kościoła Zakarum (zob.: Odom 2002: 14) oraz *Oficjalna mapa Sanktuarium*, [http://images1.wikia.nocookie.net/\\_\\_\\_cb20090830061922/diablo3/pl/images/7/7b/Sanctuary\\_World\\_Map.jpg](http://images1.wikia.nocookie.net/___cb20090830061922/diablo3/pl/images/7/7b/Sanctuary_World_Map.jpg) [dostęp: 19.11.2018].

16 Zob.: <https://www.diablowiki.net/Imp> [dostęp: 13.11.2018]; <http://diablo.phx.pl/czytaj/potwory-akt-5> [dostęp: 13.11.2018].

którzy mogą zostać przywołani odpowiednim zaklęciem. Ich humanoidalny wygląd kontrastuje z groteskowymi deformacjami: „Para połamanych, zakrzywionych rogów wyrastała ze szczytu łuskowatej głowy. Żółte, okrągłe oczy z błyszczącymi czerwonymi źrenicami przestały się wpatrywać w niebo i spoczęły na człowieku. Mały, świński ryj kreatury zmarszczył się (...). Małe pękate stopy z zakrzywionymi paznokciami stanęły na ziemi. (...) Patrzył na istotę pochodzącą z podziemi, niemal humanoidalną, garbatego mieszkańca tuneli, który, choć sięgał mu tylko do pasa, miał zadziwiająco dużo mięśni okrytych skórą łuskowatą i zarazem porośniętą futrem” [Knaak 2001: 50].

Co więcej: oprócz istot znanych z serii gier pojawiają się takie, które nie mają cyfrowych pierwowzorów, np. Xazax — sługa Beliala o wyglądzie modliszki<sup>17</sup>. Wizualnie najbliższy jest mu Duriel, zamieszkujący grobowiec Tal Rasha niedaleko Lut Gholein (akt II *Diablo II*); w grze i mitologii powstałej na potrzeby „uniwersum *Diablo*” oba demony pełnią też analogiczną funkcję jako słudzy demonicznych istot silniejszych od siebie. Owo „powinowactwo z wyboru” ma jednak powierzchowny charakter, toteż nie można utożsamiać ich z sobą. Jeśli zaś, jak w wypadku Piekielnych Sępów (*Diablo 2*, akt II) wygląd istot jest zbliżony w grze i utworach literackich, zyskują one w opowieściach dodatkowe atrybuty; czytamy: „Cztery groteskowe stwory (...) miały wielkość człowieka, ptasie głowy i skrzydła, zaś stopy i niemal ludzkie ręce gotowe były zerwać (...) głowę z karku. Ich zakończone batami ogony chłostały” [Knaak 2001: 258].

Tym samym związki opowieści zakorzenionych fabularnie w „uniwersum *Diablo*” z cyfrowym „arche-tekstem” mają niekiedy dość powierzchowny charakter i ograniczają się przede wszystkim do instrumentalnego traktowania przywoływanych bohaterów. Nieprzypadkowo zatem w jednej z recenzji *Diablo. Czarnej Drogi* Odoma czytamy o pretekstowości sięgnięcia po realia znane z komputerowej rozgrywki: „Mimo pojawiania się nawiązań do gry, to „Czarna Droga” mogłaby być zupełnie odrębnym tytułem, nie powiązaniem z marką Blizzarda. (...) Historia dobra, ale mająca w sobie więcej Mela Odoma, niż samej gry *Diablo*” [Biblioteczka Gracza#8 2018]. Świadectwem takich „powinowactw z wyboru” jest również deklaracja Mike’a Nelsona, jaką odnajdujemy we wprowadzeniu do tomu opowiadań pt. *Diablo III. Gdy zapada ciemność rodzą się bohaterowie* (2013). Czytamy: „Kiedy pojawiła się przede mną możliwość złożenia zbioru krótkich opowiadań, które wprowadzałyby lub rozszerzały klasy postaci przedstawione w *Diablo III*, zacząłem się ślinić. To była szansa na stworzenie antologii wiernie reprezentującej to, co my w *Blizzardzie* uważaliśmy za najważniejsze dla *Diablo*” [Neilson 2013: 7]<sup>18</sup>.

17 „Demon Xazax przypominał modliszkę, ale taką, jaką mogło stworzyć tylko Piekło. Szalona mieszanina szkarłatu i szmaragdu barwiła skórę, pod którą pulsowały złote żyły. Głowa demona wyglądała tak, jakby ktoś zdjął pancerz insekta (...). Duże, żółte, pozbawione źrenic oczy (...). Odnóża i mniejsze, lecz nie mniej groźne żwaczki położone w pobliżu ust otwierały się i zamykały ze straszliwą gorliwością” [Knaak 2001: 121].

18 Nie mniej ważna dla odczytania przywoływanego to zbioru jako zbeletryzowanego po-

Wzmiankowany tu zbiór jest zatem — zgodnie ze słowami Nelsona — nie tyle literaturą *sensu stricte*, co beletryzowanym poradnikiem strategii, paralelnym wobec kompendiów, poświęconych rozwojowi umiejętności postaciom, w które wcielają się użytkownicy<sup>19</sup>. Dzięki jego lekturze potencjalny gracz może doprecyzować własne oczekiwania wobec danej postaci, wybranej jako awatar w komputerowej rozgrywce. Z tego względu istnieje paralelizm funkcji przybliżenia postaci barbarzyńcy, maga bądź szamana między opowiadaniem zamieszczonym w antologii a np. wierszem *Nemesis* (2008) Wojciecha Małyśiaka, którego głównym bohaterem jest Paladyn:

„Mieszka w klasztorze, wiecznie się modli, uciśnionych wspiera, złych nawraca,  
Tak go postrzega cała nasza rasa,  
Lecz nie każdy wie, co naprawdę w sercu Paladyna naszego panuje,  
Nie każdy wie czego On tak naprawdę oczekuje,  
Nie prosi o daninę ani o jedzenie,  
Nie prosi o pomoc ani przed deszczem schronienie,  
Gdy zagrożenie nadchodzi, brutalność swą demonstrując,  
On nas swą tarczą ochroni a młotem ich głowy rozłupując,  
Przeistacza się w prawdziwego wojownika,  
Żądny krwi, wściekłego niewolnika” [Małyśiak 2018].

Przywołane tu słowa można traktować jako artystyczną interpretację informacji pojawiających się w poradnikach, opisujących Paladyna jako urodzonego przywódcę, świętego człowieka i błogosławionego wojownika<sup>20</sup>.

### Utwory o charakterze autotematycznym.

Rolą twórczości o charakterze rozważań autotematycznych, przywołującej realia i postaci z kręgu „uniwersum *Diablo*” nie jest rozbudowa świata przedstawionego, lecz dystans do niego. Dzieje się tak, ponieważ pomieszanie płaszczyzny świata realnego, w którym funkcjonuje gracz i artystycznej fikcji nie służy takiemu zatarciu granic, dzięki któremu możliwe byłoby przenikanie obu rzeczywistości. Paradoksalnie: konfrontacja obu płaszczyzn uzmysławia fikcyjność sytuacji, w jakiej znajduje się grający, będąc zarazem sobą (tu w rozumieniu: realnym człowiekiem, egzystującym w świecie pozaartystycznym) i fantomatycznym awatarem, stworzonym na potrzeby rozgrywki.

radnika jest ilustracja na jego okładce. Traktowana jako paratekst, wskazuje na przeniesienie akcentu uwagi z jednej postaci na wszystkie dostępne dla gracza w *Diablo III*; zob.: [Biblioteczka Gracza #07 2018].

19 Zob. np.: [Kompendium mnicha 2018].

20 Zob.: [Samael [?] 2018], Osobną kwestią pozostaje, do jakiego stopnia zarówno przywołane tu teksty literackie, jak i użytkowe korespondują z animacją towarzyszącą wyborowi postaci, którą można obejrzeć w *Diablo II*.

Reprezentatywnym dla takiej sytuacji komunikacyjnej jest wiersz pt. *Amazonka na zimnej równinie* (2008) autorstwa osoby skrywającej się pod pseudonimem Andrew\_xd [właśc. ?]:

„Stoi sobie Amazonka na zimnej równinie,  
atakują ją dwa potwory a ona myśł, że ją to ominie.  
Amazonka, wcale nie zaskoczona  
wyjmuje łuk i zabija demona.  
okazuje się, że zabiła jednego,  
Nagle się pyta, gdzie poniosło tego upadłego?  
W pewnym momencie atakuje ją od tyłu.  
Ma wrażenie, że powstał on z pyłu.  
Zleciało jej 20 hp.  
Prędko otwiera swoje tp.  
Podbiega do Akary pędem  
kupuje mikstury, w ekwipunku ustawia je rzędem.  
Wraca na zimną równinę portalem  
zabija upadłego jednym strzałem.  
Amazonka zadowolona z zabicia potwora.  
Mówi sobie cóż to była za zmosfera.  
A na zakończenie pije piwo z chmielem,  
ciesząc się nowym levelem” [Andrew\_xd 2018]<sup>21</sup>.

Dyskursywny charakter autotematycznych wtrętów unieważnia kreację artystyczną. W przywołanym wierszu pomieszenie świata gry i rzeczywistości pozafikcyjnej tworzy nieco humorystyczny dystans, obcy „arche-tekstowi” oraz utworom należącym do oficjalnego „kanonu” literackich uzupełnień serii gier *Diablo*. Zakładana przez owe zabiegi antyiluzyjność prowadzi bowiem do stworzenia dystansu, uniemożliwiającego zaangażowanie się użytkownika w świat gry. Innymi słowy: odarcie z iluzji referencyjności — a emersję można uznać za funkcjonujący w grach cyfrowych odpowiednik sygnałów literackiego autotematyzmu — wprowadzają nowe sensory, sprzeczne z założeniami twórców „arche-tekstu”. Piotr Kubiński na marginesie rozważań nad artystycznymi konsekwencjami zabiegów emersyjnych zauważa ich potencjał sensotwórczy i artystyczny. Jego źródłem staje się, według badacza, dyskurs funkcjonujący pograniczu świata fikcyjnego i pozaartystycznego, pozwalający na grę z odbiorcą i z jego przyzwyczajeniami oraz oczekiwaniami [zob.: Kubiński 2014: 173]<sup>22</sup>.

21 Gwoli ścisłości: hp — punkty życia (*health point*) oznacza ilość obrażeń, których doznała kierowana przez gracza postać w konfrontacji z wirtualnymi przeciwnikami; tp — portal (*travel portal*) umożliwiający przemieszczanie się pomiędzy lokacjami dzięki wykorzystaniu magicznego artefaktu bądź rzuceniu zaklęcia; level — poziom umiejętności, osiągnięty przez awatara gracza. W utworze pojawia się też pomyłka w imieniu, wynikająca z błędnej odmiany; osoba, do której udaje się Amazonka, to Akra.

22 Przejawem tak rozumianej immersji, tworzącej dystans do świata gry, byłby w grze *Diablo II: Lord of Destruction* „tajemny poziom”, w którym gracz walczy z uzbrojonymi w hala-

Akcentowanie przez Kubińskiego elementu dyskursywnego jako nośnika dodatkowych sensów może prowadzić jednakże — zwłaszcza w wypadku twórczości nieprofesjonalnej — do nadinterpretacji sensów. Opowieści fanowskie mają bowiem przede wszystkim charakter pastiszu, tj. hołdu „oryginałowi”, zawierającego jednocześnie elementy „zazdrośnej rywalizacji” (określenie Piotra Michałowskiego; Michałowski 2014: 19)<sup>23</sup>. Tymczasem rozpoznanie zabiegów emersyjnych zakłada *implicite* samoświadomość użytkownika gry, umożliwiającą mu dostrzeżenie (niekiedy ironicznego) dystansu, jaki zajmuje wobec tekstu kultury<sup>24</sup>. Tym samym zmienia się on — posłużmy się terminologią Janusza Sławińskiego<sup>25</sup> — z „odbiorcy zamierzonego” w krytycznego. Ten zaś pozbawiony jest „złej wiary” (określenie Zofii Mitosek), tj. postawy nierefleksyjnej, umożliwiającej traktowanie ukazywanych w opowieści zdarzeń sposób serio, jako zaistniałe „naprawdę”<sup>26</sup>.

Zapewne dlatego opowieści, w których iluzja immersji zastąpiona została akcentami emersyjnymi, funkcjonują jedynie w obiegu fanowskim<sup>27</sup>. Charakterystyczny dla niego „artystyczny anarchizm”, wynikający z przeświadczenia o twórczej wolności autorów nieprofesjonalnych, piszących „z potrzeby serca”, prowadzi do (re)negocjowania potencjalnych sensów dzięki wykorzystaniu *reductio ad absurdum*. Podkreśla ją regularna budowa wiersza sylabicznego z dokładnymi rymami parzystymi:

---

bardy... Piekielnymi Krowami, wydającymi męczące odgłosy (przykładowa relacja wideo z przebiegu starcia dostępna na stronie: <https://www.youtube.com/watch?v=nAZWT7l4RH8> [dostęp: 14.11.2018]). Z kolei w *Diablo III* podobnie uzbrojone krowy pojawiają się w Szczelinie Nefalemów (przykładowa relacja wideo z przebiegu starcia dostępna na stronie: <https://www.youtube.com/watch?v=sEaavEJ5bYg> [dostęp: 14.11.2018]).

23 Na sygnalizowane przez Michałowskiego napięcie intencji autora pastiszu zwracał uwagę Stanisław Balbus, upatrujący w niej istoty jego zjawiska artystycznego: „Struktura tekstu stylizowanego musi (...) zawierać wewnętrzne rozdźwięki, niekoniecznie jednak przybierające postać antynomii (...). Napięcie to jest niezbędnym warunkiem stylizacji i bez niego każdy tekst w zamierzeniu stylizowany będzie odbierany jako epigoński lub naśladowczy” [Balbus 1993: 20].

24 Na temat ironii rozumianej jako sygnał dystansu wobec rzeczywistości, wyrażający się w akcentowaniu dyskursywności komunikatu artystycznego zob.: Z. Mitosek, *Co z tą ironią?*, Gdańsk 2013, s. 16-17. Nie jest to oczywiście wysublimowana ironia, definiowana przez Bedę Allemann, jako gra w aluzję: „Ironia literacka jest tym bardziej ironiczna, im bardziej zdecydowanie potrafi zrezygnować z ironicznych sygnałów, nie tracąc przy tym swej przejrzystości” [Allemann 1986: 233]. O jej uproszczonym charakterze decyduje (czy intencjonalna, to kwestia osobna, nie wydaje się jednak, aby taką była) rubasność „wpisana” w dystans do przedmiotu fascynacji graczy-autorów, jakim jest seria gier.

25 Zob.: [Sławiński 1981: 19-20].

26 Zob.: [Mitosek 2013: 17].

27 Oprócz przywołanej *Amazonki na zimnej równinie* można rymowana humoreskę *Wiersz o Diablo* (2008) Anibuna [właśc. ?], bądź *quasi*-dramat *Mroczna dusza* (2008) Marcina [właśc. ?], w którym (czy intencjonalnie, to kwestia osobna) uzupełnienia w formie didaskaliów informacji na temat klas postaci poszczególnych *dramatis personarum* (interesujące, że zabieg ten pojawia się dopiero w finale utworu). Zob.: Anibun, *Wiersz o Diablo*, [właśc. ?], <http://diablo.phx.pl/czytaj/wiersz-o-diablo> [dostęp: 12.11.2018]; Marcin [właśc. ?], *Mroczna dusza*, cz. 3, „Imperium Diablo”, <http://diablo.phx.pl/czytaj/opowiadanie-mroczna-dusza-3>.



„Wstaje rano Diablo zły  
Sługi woła, ostrzy kły.  
Ktoś otwiera znów pieczęcie  
Zniszczcie go — woła zawzięcie” [Anubin 2018].

Kontrast pomiędzy sceną inspirowaną grą — w finałowym pojedynku w *Diablo I* gracz staje do walki z tytułowym demonem i jego pomocnikami na poziomie, do którego można dostać się przez osobny portal — a jej obrazowaniem, zbliżonym w do poetyki dziecięcej rymowanki, tworzy groteskowe napięcie. Można byłoby je uznać za konsekwencję indolencji artystycznej autora, jednak zakończenie opowieści o gniewie demona wskazuje, że owa nieudolność była (przynajmniej po części) zamierzona, zaś wprowadzenie rymów „częstochowskich” sfunkcjonalizowane<sup>28</sup>. Oto bowiem gracz przerywa starcie, „unieruchamiając” wykreowanych przez komputer na potrzeby rozrywki przeciwników:

„Nekromanta głośno krzyknął  
Save and exit szybko wcisnął  
Diablo odchodzi zawiedziony  
Smutny trochę przygnębiony  
Teraz tylko nooby na BN miesiącami muszą czekać na dobrą bójkę  
Bo każdy porzucił dwójkę i woli grać w Diablo trójkę”  
[Anubin 2018].

\*\*\*

Zastanawiając się nad istotą (po)nowoczesnej ekonomii Michel Foucault konstatawał następujące przeniesienie ciężaru jej zainteresowań: „Nie jest [ona] już (...) analizą procesów, lecz analizą działań. Nie zajmuje się już historyczną logiką pewnych procesów, lecz wewnętrzną racjonalnością i strategicznym planowaniem działań jednostek” [Foucault 2011: 228]. Rozpatrywane przez pryzmat wyeksplikowanej przez badacza prawidłowości, literatura funkcjonująca w ramach „uniwersum *Diablo*” jest konsekwencją popularności komputerowego „arche-tekstu”. Jej obecnością kieruje Foucaultowskie planowanie, zgodnie z którym zysk ekonomiczny — wyrażający się w dochodach płynących ze sprzedaży kolejnych odsłon gry i gadżetów — powiększony zostaje o wpływy z beletrystyki<sup>29</sup>.

Jednakże to nie jedyna — a z pewnością nie najważniejsza — funkcja, jaką zdają się pełnić utwory literackie w ramach „uniwersum *Diablo*”.

28 Na temat roli rymów „częstochowskich” i możliwych interpretacji ich obecności w tekście artystycznym zob.: [Opara 2013: 285-296].

29 Jest to kwestia osobna, na którą zwracał niegdyś uwagę Andrzej Pitrus; czytamy: „Znaczenie gier nie ogranicza się (...) do aspektu ekonomicznego, choć trudno ignorować ogromny sektor gospodarki dający zatrudnienie wielu ludziom na całym świecie. Są one ponadto elementem współczesnej kultury audiowizualnej, która w wielu swoich wymiarach wykorzystuje »logikę gier wideo«” [Pitrus 2012: VIII].

Opowieści, składające się na dzieje zmagañ kierowanego przez gracza awatara w świecie wykreowanym na potrzeby serii gier komputerowych *Diablo*, można bowiem odczytywać przez pryzmat ponowoczesnej nostalgii. Nieprzypadkowo Lech Witkowski wskazywał na nią jako konstytutywny element „postmodernistycznej świadomości”: to nostalgia przecież staje się przypomnieniem prostoty, spójności i przejrzystości w dobie nieodwracalnego skomplikowania świata<sup>30</sup>. Przeciwstawiona mu nostalgia — zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę jej etymologiczny źródłosłów (gr. *vóστος*, powrót do domu, i *άλγος*, ból) — okazuje się remedium na rzeczywistość po upadku „wielkich narracji” (*la grande narration*)<sup>31</sup>. Można by zatem — za Zygmuntem Baumanem — zdefiniować współczesność jako świat możliwości: „Niczego (...) nie wie się na pewno, ale wie się, że wszystko, o czym się wie, wiedzieć można w zgoła odmienny sposób – a każda wiedza jest tyle samo warta, co inna, nie lepsza ani nie gorsza, a już z pewnością mniej od innych tymczasowa i ulotna” [Bauman 2000: 49]. Ulotność ową, jako budzącą niepokój, kultura popularna usiłuje oswoić poprzez tworzenie fantomów pamięci — wyidealizowanych obrazów przeszłości, których prymarną funkcją jest podtrzymywanie nostalgii za minionym. Jest ona — co podkreśla Andrzej Marzec — *remedium* na przemijanie: „Nie tylko wyciąga na światło dzienne ślady nieistniejącej już dawno rzeczywistości, (...) wskazuje na słabą obecność przeszłości w terażniejszości, ale przede wszystkim fetyszyzuje resztki, czyli wszystko to, co udało się choć przez chwilę ocalić przed całkowitym unicestwieniem, przed nieuchronnym destrukcyjnym działaniem czasu” [Marzec 2016: 56]<sup>32</sup>.

Przywołanie w literackich utworach należących do „uniwersum *Diablo*” niegdysiejszych estetyk i stylów wyraża się odwołaniem do tych nurtów literatury gatunkowej, które — jak powieść awanturniczoprzygodowa, 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*)<sup>33</sup>. Być może 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<sup>34</sup>. Tym bardziej, że

30 Zob.: [Witkowski 1992: 40].

31 Zob.: [Lyotard 1997].

32 Jako punkt odniesienia dla tak rozumianej postmodernistycznej nostalgii można przywołać koncepcję „filmu nostalgicznego”. Twórca tego pojęcia, Fredric Jameson, definiował go jako obraz kinowy operujący przetworzoną, odrealnioną przeszłością (zob.: [Jameson 2011: 293]).

33 Przykładowo: Mel Odom w *Czarnej Drodze* sięga po motyw marynistyczno-awanturniczny (powieść inicjuje walka z piratami); z kolei Richard A. Knaak w *Królestwie cienia* korzysta z Haggardowskiej idei odkrycia zaginionej cywilizacji; zaś w *Dziedziectwie krwi* z charakterystycznego dla fantastyki grozy motywu opętania.

34 *Diablo* nie jest zresztą pod tym względem wyjątkiem. Jako przykład innych cykli, stano-

proces *stricte* rynkowy, jakim jest tworzenie popytu na produkty współtworzące markę kulturową, generuje zarazem akumulację kapitału kulturowego. Sprawia również, że powieści twórców, odwołujących się do dziejów świata Sanktuarium, umożliwiają odbiorcy — będącemu najczęściej zarazem, co istotne, graczem — spojrzenie z nowej perspektywy na wydarzenia stanowiące osnowę fabularną kolejnych gier.

## BIBLIOGRAFIA

- [?]. „Biblioteczka Gracza #07 — recenzja książki — Diablo III: Gdy zapada ciemność, rodzą się bohaterowie”. [gameplay.pl](https://gameplay.pl/news.asp?ID=88376). <https://gameplay.pl/news.asp?ID=88376> [dostęp: 20.11.2018].
- [?]. „Biblioteczka Gracza#08 — recenzja książki — Diablo: Czarna Droga”, [gameplay.pl](https://gameplay.pl/news.asp?ID=89228). <https://gameplay.pl/news.asp?ID=89228> [dostęp: 20.11.2018].
- [Blizzard Entertainment], *The Art. Of Diablo III Repaer of Souls*, b.m.w. 2013.
- [Blizzard Entertainment], *Diablo III: Hardcover Blank Sketchbook*, b.m.w. 2016.
- „Chronologia zdarzeń”. Imperium Diablo. <http://diablo.phx.pl/czytaj/chronologia-zdarzen/> [dostęp: 12.11.2018].
- „Drzewko umiejętności Paladyna — walka”. Imperium Diablo. <http://diablo.phx.pl/czytaj/drzewko-umiejtnosci-paladyna--walka> [dostęp: 12.11.2018].
- „Kompendium mnicha. Od levelowania po interno”. Battle.net, <https://eu.battle.net/forums/pl/d3/topic/5208111519?page=1> [dostęp: 16.11.2018].
- „Książki o tematyce Diablo”. Imperium Diablo. <http://diablo.phx.pl/czytaj/ksiazki-o-tematyce-diablo/> [dostęp: 12.11.2018].
- „Oficjalna mapa Sanktuarium”, [http://images1.wikia.nocookie.net/\\_cb20090830061922/diablo3/pl/images/7/7b/Sanctuary\\_World\\_Map.jpg](http://images1.wikia.nocookie.net/_cb20090830061922/diablo3/pl/images/7/7b/Sanctuary_World_Map.jpg) [dostęp: 19.11.2018].
- „Potwory superunikatowe, akt V”. Imperium Diablo. <http://diablo.phx.pl/czytaj/potwory-superunikatowe--akt-5/> [dostęp: 16.11.2018].
- Allemann Beda. „O ironii jako o kategorii literackiej”. *Pamiętnik Literacki* 1 (1986). S. 227-242.
- Amara Phil, Land Dave, Velasco Francisco Ruiz. *Diablo: Tales of Sanctuary*. Milwakue: Dark Horse Comics, 2001.
- Andrew\_xd [właśc. ?]. „Amazonka na zimnej równinie”. Imperium Diablo. <http://diablo.phx.pl/czytaj/wiersz-amazonka-na-zimnej-rowninie> [dostęp: 12.11.2018].

---

wiących nowelizacje gier, przywołajmy powieści osadzone w światach przedstawionych serii *Warcraft* (autorstwa m.in. Christie Golden i Richarda A. Knaaka) oraz *Warhammer* (wraz z fabularną mutacją *Warhammer 40000*); do najpopularniejszych autorów, tworzących literackie opowieści w nich osadzone, należą m.in. William King, Dan Abnett i Nathan Long.

- Anubin [właśc.. ?]. „Wiersz o Diabło”, Imperium Diabło. <http://diablo.phx.pl/czytaj/wiersz-o-diablo> [dostęp: 16.11.2018].
- Balbus Stanisław. Między stylami. Kraków: Universitas, 1993.
- Bauman Zygmunt. Ponowoczesność jako źródło cierpień. Warszawa: Sic!, 2000.
- Brooks Robert, Burns Matt. Diabło Bestiary. The Book of Adria. b.m.w.: Blizzard Entertainment, 2018.
- Burns Matt. Book of Tyrael. San Rafael: Blizzard Entertainment, 2017.
- Długosz Dawid. „Netflix rzeczywiście szykuje serial animowany Diabło. Potwierdził to Andrew Cosby”, komputerswiat.pl. <https://www.komputerswiat.pl/aktualnosci/inne/netflix-rzeczywiscie-szykuje-serial-animowany-diablo-potwierdzil-to-andrew-cosby/3te7t6n> [dostęp: 10.11.2018].
- Foucault Michel. Narodziny biopolityki. przekł. M. Herer. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2011.
- Hałajda Łukasz. „Jakie są kultowe gry Polaków?”. WP gadzietomania. <https://gadzetomania.pl/4843,najbardziej-kultowe-gry-w-ktore-grali-polacy-w-ciagu-ostatnich-dwoch-dekad,all> [dostęp: 10.11.2018].
- Hintikka Jaako. “Exploring Possible Worlds”. Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences, red. A. Sture. Berlin-New York: De Gruyter, 1989. S. 52-73.
- <http://diablo.phx.pl/czytaj/potwory-akt-5> [dostęp: 13.11.2018].
- <https://www.diablowiki.net/Imp> [dostęp: 13.11.2018].
- Ingarden Roman. O dziele literackim. Badania z pogranicza ontologii, teorii języka i filozofii literatury, przekł. M. Turowicz, Warszawa: PWN 1988.
- Jameson Fredric. Postmodernizm czyli logika późnego kapitalizmu. przekł. M. Płaza. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2011.
- Kacperski Kamil. Blizzard zapowiedział, że powstanie komiks ze świata „Diabło”. <https://www.antyradio.pl/Technologia/Gry/Blizzard-zapowiedzial-ze-powstanie-komiks-ze-swiata-Diablo-24402> [dostęp: 10.11.2018].
- Knaak Richard A. Diabło. Dziedzictwo krwi, przekł. M. Studniarek, Warszawa: ISA, 2001.
- Knaak Richard A. Diabło. Pajęczy Księżyc, przekł. G. Komerski, Warszawa: ISA, 2006.
- Knaak Richard A., Wojna grzechu. Fałszywy Prorok. Kraków: Insignis, 2016.
- Knaak Richard A., Wojna grzechu. Prawo krwi, przekł. D. Repeczko. Kraków: Insignis 2014.
- Knaak Richard A. Diabło. Królestwo cienia, przekł. A. Studniarek, Warszawa: ISA, 2003.
- Kornacka Małgorzata. „W poszukiwaniu formalnych współczynników tekstu specjalistycznego: próba ich wyprowadzenia z istniejących koncepcji spójności i jej wykładników”. Teksty specjalistyczne w kontekstach międzykulturowych i tłumaczeniach, red. J. Lewandowski, M. Kornacka, W. Woźniakowski, Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, 2006. S. 87-110.

- Kronika Diablo. <https://eu.diablo3.com/pl/game/the-story-of-diablo/?page=2> [dostęp: 19.11.2018].
- Kubiński Piotr. „Emersja — antyiluzyjny wymiar gier wideo”. *Nowe Media 1* (2014). S. 161-176.
- Liotard Jean-Francois. *Kondycja ponowoczesna. Raport o stanie wiedzy*. przekł. M. Kowalska, J. Migasiński, Warszawa: Fundacja Aletheia, 1997.
- Małyśiak Wojciech. „Nemesis”, *Imperium Diablo*. <http://diablo.phx.pl/czytaj/wiersz-nemesis> [dostęp: 12.11.2018].
- Marcin [właśc. ?]. „Mroczna dusza, cz. 3”. *Imperium Diablo*, <http://diablo.phx.pl/czytaj/opowiadanie-mroczna-dusza-3>.
- Marzec Andrzej. „Fragmenty, resztki i przekleństwo archiwum — o nostalgii w kulturze found footage”, *Teksty Drugie 2* (2016). S. 55-71.
- Michałowski Piotr. „Po co się pisze pastisze”. *Zagadnienia Rodzajów Literackich 2* (2014). S. s. 11-24.
- Mitosek Zofia. *Co z tą ironią?*. Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2013.
- Neilson Mike. „Wstęp”. *Diablo III. Gdy zapada ciemność rodzą się bohaterowie*, przekł. M. Repeczko, Lublin: Fabryka Słów, 2013. S. 6-7.
- Nekromantka: wprowadzenie do kampanii, <https://www.youtube.com/watch?v=PEZLaVzWPSg> [dostęp: 10.11.2018].
- Odom Mike. *Czarna Droga*, przekł. A. Studniarek, Warszawa: ISA, 2002.
- Opara Karol. „Rymy częstochowskie w poezji polskiej — ujęcie ilościowe”. *Polonica, XXXIII* (2013). S. 285-296.
- Pitrus Andrzej. „Olbrzym wychodzi z cienia: gry wideo jako awangarda współczesnej kultury audiowizualnej”. *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2012.
- Prezentacja pakietu *Diablo III: Przebudzenie Nekromantów*, <https://www.youtube.com/watch?v=hSF1Bk-Dcck> [dostęp: 10.11.2018].
- Samael [?]. „Prawdziwy Paladyn”. *Imperium Diablo*, <http://diablo.phx.pl/czytaj/prawdziwy-paladyn> [dostęp: 12.11.2018].
- Sławiński Janusz, „Odbiór i odbiorca w procesie historycznoliterackim”, *Teksty 3* (1981). S. 5-34.
- Śmiałowski Piotr. „Współczesna literatura i film. Razem czy osobno?”. *Kino 12* (2005). S. 9-12.
- Urbańska-Galaciak Dominika. *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2009.
- Witkowski Lech. „Postmodernizm: między czkawką a dnem (uwagi nie-prześmiewcze)”. *Oblicza postmoderny. Teoria i praktyka uczestnictwa w kulturze współczesnej*. Warszawa: Instytut Kultury, 1992. S. 38-45.



Адам Мазуркјевич

*FAN FICTION*

*дела на њољском језику њо канону Универзума „Metro 2033”*

*Резиме*

Чланак је посвећен особеностима настанка и функционисања «fan fiction» књижевности из пера непрофесионалних писаца. Референтну тачку представља концепт културне МекДоналдизације америчког социолога Џорџа Ритцера. У односу на текст културе, МекДоналдизација се не огледа само у обликовању уметничких решења, већ пре свега у употреби дела непрофесионалних аутора у промоцији професионалних писаца. Појава се разматра на примеру књижевних конкурса за кратке прозне форме по реалијама „универзума Метро 2033” сазданим у циклусу романа Дмитрија Глуховског. Промоција нових аутора захваљујући овим иницијативама постаје метод за само-промоцију издавачке куће, која је власник права на културни бренд.

*Кључне речи:* суперсистем, економија, фан фикшн, Мекдоналдизација