

WSPÓŁCZESNE GRY I ICH LITERACKIE KONOTACJE

Uniwersytet Zielonogórski

Abstrakt: Przedmiotem artykułu jest omówienie relacji zachodzących na styku literatury i współczesnych gier. Artykuł analizuje te relacje na trzech zasadniczych płaszczyznach. Pierwsza obejmuje inspiracje płynące z mitów bajek i eposów widoczne w światach gier oraz ich fabułach. Druga skupia się na typach stosowanych przez twórców gier adaptacji tekstów literackich w procesach tworzenia gier. Trzecia i ostatnia ukazuje zjawisko tworzenia tekstów literackich w oparciu o prymarne względem nich światy gier.

Słowa kluczowe: gry wideo, gry RPG, literatura popularna, literatura powszechna, franczyza kulturowa

Obecność gier we współczesnym świecie kultury popularnej i nie tylko stała się już czymś najzupełniej oczywistym. Gracze zarówno ci dorośli, jak i młodszy mają ogromną ilość gier do wyboru, pozwalającą na odnalezienie tego typu tematyki, która najbardziej wpisuje się w ich oczekiwania. Rozwój technologii pozwolił nie tylko na zwiększenie atrakcyjności obecnych gier, ale także bardzo rozbudował środowisko, w którym zjawisko gier się rozwija. Wystarczy wspomnieć tylko związki gier z filmem czy komiksem, a także pojawienie się całego przemysłu rozrywkowego, w którym gry odgrywają bardzo istotną rolę. Współczesne badania nad grami wyraźnie wskazują na interdyscyplinarny wymiar perspektywy badawczej obejmującej gry. Reprezentowana przez ludologię, obejmuje ona techniczne aspekty gier, takie jak mechanizmy gier, narrację, typologię postaci oraz stosowaną technologię. Z drugiej strony pojawia się cała perspektywa komunikacyjna, psychologiczna oraz ekonomiczna. Wykorzystanie nowych mediów jako nośników gier także ma swój wpływ nie tylko na ewolucję gier, ale przede wszystkim na obieg, w jaki wchodzi gry oraz gracze.

Pytając o samą naturę gry należałoby odwołać się do kanonicznych rozstrzygnięć, jakie w pracy *Homo ludens Zabawa jako źródło kultury* poczynił Johann Huizinga wskazując zarówno na istotę gry oraz jej funkcję w świecie kultury człowieka. Od znanej pracy Henry'ego Jenkinsa *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, w której po raz pierwszy opisano relacje zachodzące pomiędzy grami wideo, komiksami oraz serialami SF występującymi w rozmaitych mediach, do aparatury badawczej wykorzystywanej do opisu gier wprowadzono pojęcie opowieści transmedialnej. Pojęcie to oznacza dla Jenkinsa „wielowątkową i

zróżnicowaną historię, która odsłaniana jest na różnych platformach medialnych, przy czym każde medium ma swój oddzielny wkład w tworzenie i rozwijanie fikcyjnego świata” [H. Jenkins, 2007:260]. Do platform medialnych należy w tym przypadku zaliczyć nie tylko filmy, komiksy czy gry, ale także literaturę. Rozpoznanie zjawiska konwergencji kultury oraz opisanie związanego z nią opowiadania transmedialnego wyznacza horyzont, w jakim będą zachodziły interakcje pomiędzy współczesną grą a literaturą.

Możemy wstępnie przyjąć trzy badawcze perspektywy, w jakich to zjawisko będzie można opisywać. Pierwsza to źródła charakterystyczne dla folkloru, historii oraz mitu. Druga związana z literackim źródłem gry, a trzecia związana z sytuacją, w której gra będzie inicjowała pojawienie się tekstu literackiego.

I Mit epos i bajka

Wskazując na źródłowe względem gier teksty należy wskazać, że nie są one wykorzystywane w taki sam sposób. Wynika to nie tylko z samego mechanizmu lub nośnika gry, ale także ze świadomego operowania tekstem źródłowym przez twórców konkretnych gier. W grupie tekstów źródłowych, należących do pierwszej grupy, można wskazać na mity, bajki oraz eposy.

Wśród mitów można wskazać kilka zasadniczych grup mitologicznych, a także typów ich wykorzystywania. Pierwszą grupę tworzą gry, w których konkretne mity lub mitologie stają się zasadniczą bazą dla stworzenia postaci oraz fabuły gry. Klasycznym przykładem może być gra *Rise of the Argonauts*, której fabuła inspirowana jest mitami związanymi z wyprawą Argonautów. Wykorzystując jednak mity związane z wyprawą Jazona twórcy stworzyli alternatywną historię wprowadzając liczne zmiany w klasycznej formie tej fabuły. Głównym bohaterem gry jest Jazon pojawiają się jednak nowe, nieznane mitologii wątki. Zasadniczo Jazon wyrusza się w grze po złote runo, jednak po to, aby za jego pomocą ożywić Alceme, której w micie nie ma. Kolejny niemityczny wątek dotyczy poszukiwania przez Jazon bogów-patronów to jest Hermesa, Aresa i Ateny. Sam motyw wyprawy zostaje poszerzony poprzez wprowadzenie wątku, w którym runo znajduje się w Tartarze, do którego heros także musi się udać. Większość postaci uczestniczących w grze pochodzi z mitycznych fabuł związanych z Jazonem oraz Argonautami. Ciekawym inwariantem tego typu zabiegu opartego na częściowej modyfikacji mitu jest gra strategiczna *12 Labours of Hercules*. Tytuł zdaje się w czytelny sposób sugerować, że gra będzie związana ze znanymi z mitologii 12 heroicznymi pracami Heraklesa. Jednak zarówno fabuła, jak i świat w jakim ona się toczy także zmodyfikował mityczny wzorzec. O ile świat wypełniały istoty z greckiej mitologii, zarówno antagonistą Heraklesa Hades,

jak i pomocnicy bohatera to jest Pegaz, Cerber, Cyklop i Meduza, to już sama fabuła jest samodzielną konstrukcją, w której Herakles poszukuje porwanej przez Hadesa żony, natomiast same działania nie mają się nijak do mitycznych prac tego herosa. Zabieg ten pokazuje, że konstruktorzy gier sięgając po mityczne treści stosują przynajmniej trzy strategie twórcze oparte na nich. Pierwsza polega na osadzeniu fabuły gry na fabule mitycznej, włączając w to także bohaterów oraz świat przedstawiony. Druga wykorzystuje konkretny mitologem poddając go modyfikacjom wprowadzającym alternatywne względem fabuły mitycznej zdarzenia rozszerzająca podstawową fabułę mitu. Trzeci natomiast najbardziej zbliżony jest do zabiegu opisywanego przez Rolanda Barthesa w zbiorze esejów wydanym w Polsce pod tytułem *Mit i znak* mechanizm kradzieży znaczenia w języku w jakim ma się stworzyć mit, który jest naniesionym w miejsce oczyszczone z pierwotnego znaczenia nowym sensem [por. R. Barthes, 1970:51-57]. Polega on na tym, że na oryginalne elementy mitu są usuwane z mitologemu konkretnego herosa (w tym konkretnym wypadku Heraklesa) i wypełnia się je nowymi elementami fabularnymi wpisując je poprzez przywołanie kulturowej konotacji konkretnego herosa z powiązanymi z nim mitami do kulturowego imaginarium, które jednak ma już bardzo niewiele wspólnego z źródłowo wykorzystywanym mitem.

Kolejny ciekawy zabieg tworzenia opartych na mitycznych fabułach światów gier występuje w grze komputerowej *Loki: Heros of Mythology*. Ważnym aspektem konstrukcji fabuły jest wykorzystanie mitologemów z czterech różnych kultur: greckiej, nordyckiej azteckiej oraz egipskiej. Antagonistą Lokiego jest egipski bóg Set, którego działania zmierzają do wywołania Ragnarök, to jest zmięzchu bogów. Przeciwno tej potencjalnej apokalipsie skierowane są czyny Lokiego. Już na etapie konstrukcji podstawowej opozycji bohaterów widoczne jest nowe znaczenie, jakie niezgodnie z mitologią nadają twórcy figurze Lokiego, który jako klasyczny trickster raczej nie występuje w narracjach mitycznych jako protagonista chroniący boskiego porządku. W mitologii nordyckiej Loki w czasie Ragnarök występuje przeciwko bogom. Ponieważ gra nie ma charakteru jednoliniowego i gracz może wcielić się w jedną z czterech postaci zasadne wydaje się zastosowanie przez twórców zabiegu hybrydowej kumulacji motywów mitycznych i epickich z czterech różnych kultur. Gracz będzie miał okazję walczyć zarówno z Minotaurem jak i Fenrirem. Może spotkać zarówno Achillesa pod Troją, jak i Quetzalcoatlem. Dodatkową zmianą jest fakt rozsadzenia struktury czasu mitycznego, będącego czasem kosmicznych początków o możliwość wkraczania gracza w historyczne epoki zarówno te opisane w eposach greckich, jak związane z konkwistą Nowego Świata. W tym przypadku należy wskazać na dwa istotne aspekty operowania mitycznymi fabułami. Pierwsza związana jest z hybrydalnym łączeniem mitycznych wyobrażeń, bohaterów oraz fabuł pochodzących z rozmaitych kultur w jeden fabularny spłot. Druga natomiast związana jest z redukowaniem poszczególnych mitycznych treści

do poziomu ornamentu lub obdarzonego zredukowanymi znaczeniami elementu mechanizmu gry, który nie ma swojego odpowiednika w mitycznym wzorcu. Elementy mitycznych fabuł, które podlegają zapożyczeniu mogą wiązać się z postacią herosa, bóstwa lub bestii, świata, w jakim toczą się mityczne zdarzenia lub też czasu. Bardzo ciekawym przykładem na stosowanie takiego hybrydowego mechanizmu łączenia rozmaitych kulturowych źródeł w tworzeniu nowych, są oparte na postaciach mitycznych tytanów gry RPG typu hack'n'slash *Titan Quest*. W grach tego typu walka z potworami nie jest najważniejszą dominantą. Gra nawiązuje do grupy mitów związanych z tytanomachią. Jednak nawiązanie to jest dość swobodne. Najważniejsza jest nie tylko sama walka z tytanami, którą prowadzi gracz, ale także możliwość wkraczania w najważniejsze miejsca świata starożytnego począwszy od Babilonu poprzez Egipt i Kretę aż Grecję. Hybrydalność w tym konkretnym przypadku opiera się na połączeniu treści mitycznych a architekturą świata starożytnego wykraczającą znacznie poza granice świata opisanego w mitach o tytanach.

Do przedstawionych powyżej przykładów należałoby dodać także grę opartą na klasycznej redukcji mitycznych fabuł. Mechanizm taki obecny jest w grze komputerowej typu roguelike *Hades: Battle out of Hell*. Mechanika gry typu roguelike dopuszcza dużą losowość świata generowaną przez system gry w trakcie samego grania. W tym typie gry zastosowanie mitycznej cytacji, w tym przypadku Hadesu, może opierać się na znacznej redukcji, gdyż losowość świata i tak wyklucza jego mythopoiczne odwzorowywanie. W tym przypadku Hades staje się miejscem, z którego gracz musi uciec, przy czym konotacje mitologiczne są niezwykle silnie zredukowane. Innym przykładem daleko idącej redukcji jest gra planszowa *Cyklady*, w której występują już co prawda zarówno karty z wybranymi greckimi bogami (Zeus, Ares, Atena, Apollo, Posejdon) jak i z istotami mitologicznymi. Jednak cały mechanizm gry sprowadza się do opanowania dwóch polis. W efekcie otrzymujemy grę, w której greccy bogowie i związane z nimi mity zostają zredukowane do najprostszych funkcji natomiast pozostałe istoty mityczne są sprowadzone do funkcji figur gry. Przy czym ich mityczne znaczenie zredukowano do poziomu ornamentacji estetycznej.

Kolejna grupa gier będzie sięgała zarówno po treści mityczne, jak i eposy. W tej grupie także widoczne jest zróżnicowane wykorzystywanie eposów. W grze planszowej *Inis* zbudowanej według analogicznego mechanizmu, jak *Cyklady* pojawia się jednak jedna istotna różnica. Wydawca wprowadził tu nie tylko ciekawe elementy świata celtyckiego z druidami i bardami, ale przede wszystkim stworzył karty eposu. Treści im przypisane powiązane są nie tylko mitologią celtycką, ale przede wszystkim z Cúchulainnem - bohaterem jednego z najbardziej znanych celtyckich eposów *Táine czyli uprowadzenie stad z Cuailnge*, będącego częścią cyklu ulsterskiego zawierającego nie tylko opis czynów heroicznych celtyckich bohaterów, ale także treści mitologiczne. Zasadniczo jednak bohaterowie

tego cyklu posiadają co prawda nadludzkie moce, nie są jednak utożsamiani z bogami. Gra wprowadza także inne postaci z cyklu ulsterskiego takie, jak Cathbadh – główny druid na dworze króla Ulsteru. Ponadto pojawiają się tu bogowie celtyccy tacy, jak Balor, Morrigan oraz Cernunnos. Karty zawierają epickich opowieści zawierają czyny bohaterów cyklu ulsterskiego. Oznacza to, że epickie czyny opisywane w eposach sprowadzono w tej grze do funkcji mającej wspomagać taktyczne działania graczy ale poprzez wykorzystywanie działań, które wcześniej były elementem czynów heroicznych. O ile mechanizm kart epickich wprowadza do gry już pewną formę bezpośredniego przywoływania motywów literackich, to jednocześnie należy wskazać, że i tak pełni on funkcję pomocniczą. Celem gry nie jest bowiem umożliwienie graczom powtórzenia czynów opisanych w eposach cyklu ulsterskiego, a zdobycie tytułu Wielkiego Króla w czasie wyprawy klanów poszukujących nowych ziem.

O wiele mniej interesująca z literackiego punktu widzenia jest gra karciana *Iiad* odwołująca się w czytelny sposób do *Iliady* Homera. W tym przypadku jednak treści homeryckie są zredukowane do faktu oblegania Troi przez Greków. Gracze posługują się co prawda kartami, które w luźny sposób powiązano z mitologią grecką (poprzez przywołanie postaci Thanatosa czy Gorgony), jednak trudno w grze poszukiwać jakichkolwiek innych związków z eposem Homera.

Inny sposób wykorzystywania treści eposu pojawia się w głośnej grze *Legends of Persia*. To gra RPG w zbudowana w przywoływanej już powyżej konwencji hack'n'slah. Gra wykorzystuje motyw znanego perskiego eposu Ferdousiego *Szahname*, znanego w Polsce pod tytułem *Księga królewska*. Gra opiera się w luźny sposób na jednym z motywów obecnych w eposie, który związany jest z konfliktem pomiędzy Iranem a Turanem. Główna postać gry Keykhosro wzorowana jest na występującym w eposie królu Iranu Kej Chosrou, będącego tam ideałem mądrego i sprawiedliwego króla. O ile w eposie jest to postać silnie nacechowana eschatologicznie i mitycznie jako jeden z nieśmiertelnych bohaterów, to w grze zemsta na zabójcy ojca. W tym przypadku postać oraz jej podstawowe osadzenie w związanych z nią kulturowych fabułach pochodzi z *Księgi królewskiej*, podobnie zresztą jak sam główny dla mechaniki gry motyw konfliktu pomiędzy Iranem a Turanem. Przesunięte jednak zostają dominanty i główny bohater gry ujmowany jest w interesującej dla twórców gry dynamicznej postaci mściciela. Ciekawe jest jednak sięgnięcie po tekst literacki raczej rzadko pojawiający się w kulturze popularnej. Podobny mechanizm obecny miał być w grze *Excalibur*, gdzie wydawcy zapowiadali, że świat gry będzie inspirowany przez *Opowieści Okrągłego Stołu*, a bohaterowie gry mieli być ściśle powiązani z królem Arturem i jego rycerzami.

Ostatni przykład wskazuje na daleko redukcyjne zabiegi wykorzystywania wielkich narracji obecnych w tradycji naszej kultury przez twórców współczesnych gier. Pierwsza z nich to *The Sims: Medieval*, której świat osadzony jest realiach średniowiecza ujętych w poetyce charaktery-

stycznej dla powieści fantasty i w swojej zasadniczej strukturze wskazuje na to, że był inspirowany wyobrażeniami pochodzącymi z romansów rycerskich składających się na *Opowieści Okrągłego Stołu*.

Jak widać twórcy gier sięgający po eposy w celu wykorzystania ich treści do kreowania światów gier najczęściej ograniczają się wykorzystywania tych elementów, które można wykorzystać w grze ze względu na ich dynamikę lub estetyczną atrakcyjność. Jednak w obu tych przypadkach i tak motywy zaczerpnięte z eposów zostają zestawione z elementami mającymi uatrakcyjnić samą grę nie tyle ze względu na jej korelacje z tekstem eposu a raczej na horyzont oczekiwań odbiorcy konkretnego typu gier.

Ostatni typ prezentowanych źródłowych związków gier z tekstem literackim związany jest z bajkami i baśniami. W odniesieniu do baśni za najciekawszy przykład można uznać produkcję gry *AlQuadim*, w której wykorzystano światy opisane w *Baśniach tysiąca i jednej nocy* do stworzenia fikcyjnego świata w fabularnej grze fantasy *Dungeons&Dragons cRPG*. Oznacza to, że twórcy wykorzystali system gry charakterystyczny dla *computer role-playing game* opracowany dla *Dungeons&Dragons* i stworzyli dla niego w oparciu o *Baśnie tysiąca i jednej nocy* nowy świat gry, który zawiera nie tylko określony ramy geograficzne ale ma także istotny wpływ na ciąg przygód, jaki konkretna gra zawiera. Istotną faktem jest także pojawienie się przy takich zabiegach tekstów podręczników gry zawierających opis jakości charakterystycznych dla danego świata oraz jego mieszkańców. W przypadku *AlQuadin* jest to *Arabian Adventures*. Nie należy jednak zapominać, że pomimo, iż twórcy tej gry bazowali na *Baśniach tysiąca i jednej nocy*, to w świecie gry pojawiają się także postaci charakterystyczne dla innych uniwersów wyobraźni, takie jak elfy, krasnoludy czy gobliny.

Drugi typ wykorzystywania literackiego aspektu bajki prezentuje z całą pewnością głośna gra *The Path* zaliczana do gier typu horror psychologiczny. Gra oparta jest na fabule *Czerwonego kapturka* autorstwa Charlesa Perraulta. Kapturek musi dotrzeć do domku babci. W grze mamy do wyboru sześć dziewczynek, każda z nich podążając ścieżką znajduje rozmaite przedmioty, które mają wpływ na grę. Wilk jako przeciwnik przybiera inną postać dla każdej z sześciu dziewcząt. W zależności od tego, czy dziewczynka spotka wilka wejście do domku babci kończy grę dla danej postaci lub pozwala prowadzić ją dalej. Spotkanie z wilkiem kończy się likwidacją dziewczyny oraz mrocznym obrazem domku. Po zakończeniu możliwości gry figurami sześciu dziewcząt pojawia się biała dziewczynka, która przechodzi przez zakrwawiony pokój babci i uruchamia grę na nowo. Wszelkie traumatyczne aspekty postaci wilka są w tej grze związane z lękami wpisanymi w okres dzieciństwa i dojrzewania. W obu przypadkach zawartość literacka bajki lub baśni staje się nie tylko osnową dla stworzenia świata gry, ale także poprzez przywołanie zasadniczych elementów fabuły do stworzenia struktury działań oraz przygód.

O ile w pierwszym przypadku mamy zasadniczo do czynienia z modelowym wykorzystaniem świata literackiego do uatrakcyjnienia znanego już systemu gry, to drugi przykład pokazuje na twórcze wykorzystanie możliwości zawartych w fabule bajki Charlesa Perrault, wprowadzając do opartej na niej fabuły gry nie tylko elementy charakterystyczne dla psychologicznego horroru, ale także zwielokrotnienie głównej bohaterki, co przynosi ze sobą wieloliniowość możliwego postępowania w zawartym w grze schemacie fabularnym.

II Od poematu przez opowiadania do powieści

Prezentację gier, których twórcy korzystali z inspiracji powieściami zaczniemy od nielicznych gier wykorzystujących literaturę piękną. Znamienny przykładem może być gra *Dante's Inferno* oparta na *Boskiej Komедии*. Bohaterem gry jest sam Dante, który po powrocie z krucjat znajduje zwłoki zmarłego ojca oraz zamordowanej Beatryce i jest świadkiem uprowadzenia jej duszy przez Lucyfera do tytułowego Piekła. Wyrusza na jej ratunek, jego przewodnikiem jest podobnie jak w tekście źródłowym Wergiliusz. Jednak już sama wędrówka jest oparta na walce z demonami i zmarłymi, których spotyka on w kolejnych kręgach. Wszystkie próby, jakim poddany zostaje Dante opierają się na walce z wykorzystaniem białej broni i magii, próbach zręcznościowych i prostych zadaniach logicznych. Zarówno postać Dantego, jak i Beatryce znacznie odbiegają od swoich literackich pierwowzorów podobnie zresztą jak i model wędrówki Dantego. Twórcy gry wykorzystali samą wizję piekła z poematu Dantego opartą na kolejnych kręgach, a także postać Wergiliusza. Jednak sama fabuła pomimo, że związana z obecnym w *Boskiej Komедии* motywem wejścia w zaświaty jest silnie zredukowana na potrzeby skonstruowania środowiska gry, w którym mamy do czynienia z mechanizmami obecnymi w grach typu hack and slash takich, jak *God of War*. Podobnie redukcyjny charakter ma wykorzystanie *Imienia róży* Umberto Eco przez twórców gry RPG *Inquistor*. W tym przypadku także mamy do czynienia z wyodrębnieniem z tekstu literackiego jednej, atrakcyjnej dla twórców gier dominanty, składającą się z elementów detektywistycznych obecnych w schemacie fabularnym powieści. Już sam mechanizm odwołania wskazuje na inspirację samym mechanizmem opierającym się na połączeniu motywu kryminalnego z specyfiką świata średniowiecznego. W tym konkretnym przypadku, to właśnie ta idea przyświecała twórcom gry, gdyż ani postaci, ani zdarzenia obecne w *Imieniu róży* w grze nie są powielone. Nawet fantastyczna druga część *Poetyki* Artystotelesa została w tym przypadku zastąpiona przez fragmenty *Księgi Ezechiela* ze *Starego Testamentu*. W obu przypadkach tekst literacki pełni kilka zasadniczych funkcji. Dostarcza elementów świata przedstawionego wraz z jego kulturowymi realiami obecnymi z literackich pierwowzorach gier. Autorzy gier wykorzystują te elementy fabuły, na których można oprzeć mechanikę samej gry czyniąc

ją różną od gier obecnych na rynku. Opierają się na pomysłach, które w tradycji literackiej odniosły już sukces. Zabiegi te oczywiście wpisują się w obecny w współczesnej kulturze popularnej mechanizm kulturowego recyklingu. Trzeci typ wykorzystywania tekstu literatury pięknej dla zbudowania gry znajdujemy w samodzielnych dodatkach dla gry *Mount & Blade* takich, jak *Mount & Blade: Ogniem i Mieczem* oraz jej wersji rozszerzonej *Ogniem i Mieczem: Dzikie Pola*. Gry w czytelny sposób odwołują się do *Ogniem i mieczem* Henryka Sienkiewicza. Mamy w nich zarówno do czynienia z realiami geograficznymi, jak i politycznymi obecnymi w powieściach Sienkiewicza. Obecni są tam także bohaterowie *Ogniem i mieczem* tacy, jak Onufry Zagłoba, Michał Wołodyjowski czy Bohdan Chmielnicki. Uczestnicy gry często realizują polecenia wpisane w fabułę gry, które pochodzą z literackiego pierwowzoru. Właśnie ten fabularny aspekt wykorzystywania literackich losów bohaterów w grze jest charakterystyczny dla trzeciego modelu wykorzystywania literackiego źródła dla tworzenia gry.

Kolejna grupa tekstów literackich, które były wykorzystywane przy tworzeniu gier należy już do kanonu powieści literatury popularnej.

Pierwszy typ odwołań podobny jest do przywoływanego powyżej mechanizmu inspiracji światem przedstawionym w konkretnym dziele literackim lub wybranym aspektem fabuły. Klasyczne przypadki tego typu zabiegów przynoszą gry takie, jak: *Lankhmar - City of Adventure* wydana jako dodatek do *Dungeons & Dragons* inspirowany głośnym cyklem powieściowym Fritza Leibera *Przygody Fafryda i Szarego Kocura* czy też obecne w pierwszym wydaniu *Dungeons & Dragons* odwołania do powieści Roberta E. Howarda związane między innymi z postacią Conana czy Howarda Philipsa Lovecrafta tworzące głośną mitologię Cthulhu.

Najczęściej jednak spotykanym modelem wykorzystywania znanych fabuł kanonu literatury popularnej jest budowanie gry będącej powtórzeniem fabuły powieści w jej macierzystym świecie przedstawionym będącym w tych konkretnych przypadkach jednocześnie światem gry. Można więc założyć, że ten typ gier będzie starał się jak najwierniej oddać macierzysty tekst literacki, przynajmniej w początkowej fazie projektu związanego z rynkowym funkcjonowaniem gry. Omawiając ten typ relacji należy wskazać kilka istotnych gier, które pozwolą na zrozumienie intencji ich twórców oraz sposobów, w jaki odnosili się oni do tekstów literackich. Grup tę powinny otworzyć gry komputerowe typu *Neuromancer* oraz *Diuna*, które oparta zostały na powieściach *Neuromancer* Williama Gibsona oraz *Diuna* Franka Herberta. Obie powieści okazały się swoistym sukcesem wydawniczym. *Neuromancer* zdobył w 1984 zarówno nagrodę Hugo, Nebula jak i Philip K. Dick Memorial Award, co uczyniło go najbardziej utytułowaną w świecie powieścią fantastyczną roku. Natomiast *Diuna* doczekała się w kilkanaście lat po wydaniu znakomitej ekranizacji w reżyserii Davida Lyncha. W przypadku gry *Neuromancer* mamy do czynienia zarówno z wiernym odtworzeniem świata przedstawionego po-

wieści, na bazie którego stworzony został świat gry, jak i odtworzeniem głównych postaci wraz z ich cechami i atrybutami. Do tego należy dodać fakt, że sam model struktury narracyjnej gry oraz fabuły, na którym został on oparty są powieleniem głównego wątku z powieści. Oznacza, to że mamy do czynienia sytuacją, w której literacki pierwowzór zawierał nie tylko innowacyjną formułę świata przedstawionego, jakim z całą pewnością okazała się koncepcja świata wirtualnego, ale także bardzo interesujący model bohatera, jakim był tytułowy haker Case, a przede wszystkim nowe perspektywy funkcjonowania w przestrzeni społecznej, jakie przynosiły nowe media. W przypadku *Diuny*, rzecz wygląda podobnie, innowacyjność pomysłu Herberta oraz zestawienie kilku modeli kulturowych w zmodyfikowanej rzeczywistości fantastycznonaukowej, w której nie ma robotów okazała się również niezwykle atrakcyjna dla odbiorców. Owa literacka atrakcyjność powieści oraz ich wydawniczy sukces zdecydowały o tym, że zostały wprowadzone do środowiska gry bez większych ingerencji ze strony twórców gier. *Diuna* doczekała się kilku gier opartych na swoim literackim potencjale, z czego z najciekawszą należy uznać *Diune II: Battle for Arrakis*, która była grą strategiczną czasu realnego, dla której planetarny konflikt wojenny z wieloma stronami biorącymi w niej udział, jaki znajdujemy w *Diunie* był idealną matrycą literacką do zbudowania narracyjnej struktury gry. Gra w pełni wykorzystuje zarówno konflikt pomiędzy rodami Harkonnenów i Atrydów, uwikłanie w ten konflikt Imperatora oraz specyficzne formacje bojowe. Atrakcyjność światów przedstawionych, fabuły i samych bohaterów wielkich powieści fantastycznych najczęściej nie zawsze daje się w pełni zrealizować w grze. W pierwszej grze opartej na *Diunie* mamy do czynienia z redukcją fabuły do głównego wątku powieściowego związanego z postacią młodego księcia Paula Atrydy. W drugiej grze wykorzystany został motyw konfliktu zbrojnego opisanego w tej samej powieści, który jest ściśle powiązany z postacią Paula Atryda, ale znacznie bardziej rozbudowany.

W grach sięgających po powieści jeszcze bogatsze w wątki i motywy twórcy musieli jednak znacznie bardziej zredukować fabułę. Możemy wskazać na kilka przykładów tego typu działań. Klasyczny przykład zawiera wielosobowa gra RPG *Władca Pierścieni: Wojna na Północy* odwołująca się do słynnej powieści *Władca pierścieni*. Gra wykorzystuje kilka typów postaci: człowieka, elfa i krasnoluda, które występują przeciwko siłom Saurona. W postaci protagonistów mogą wcielać się gracze, siły antagonistyczne są generowane przez AI. Gra wprowadza tryb kooperacji, który pozwala w pełniejszy sposób odtwarzać zbiorowe działania bohaterów powieści. Zastosowana w tym przypadku redukcja wiąże się w czytelny sposób z postaciami drużyny pierścienia występującej w powieści. Tym samym wszystkie pozostałe wątki związane z innymi postaciami protagonistycznymi obecnymi w powieści zostały ze świata gry usunięte. Sposób konstrukcji postaci jest jednak na tyle ogólny, że nie pozwala na pełne utożsamienie się z literackimi pierwowzorami. Jednak już fabuła

gry oparta na głównym motywie *Władcy pierścieni* jest tak skonstruowana, że posługując się wieloma cytacjami pozwala graczowi wzbogacać jego wiedzę na temat zawartości literackiej powieści. Redukcja pozwala jednak graczom odnaleźć się w rzeczywistości Śródziemia oraz zrozumieć zarówno samą istotę konfliktu obecną w powieści, jak i mechanizmy, w oparciu o które jest on toczony.

Inny mechanizm znajdujemy w grze cRPG *Games of Thrones*, która związana jest zarówno z cyklem powieściowym *Pieśni Lodu i Ognia* jak i serialem HBO *Gra o Tron*. W tym przypadku mamy już do czynienia z klasycznym przykładem recyklingu kulturowego, w ramach którego nośne komercyjnie motywy konkretnego dzieła zostają na podstawie franczyzy wykorzystywane przez innych twórców. W tym przypadku w grze wykorzystany został model świata przedstawionego obecnego w cyklu literackim oraz zasadniczy konflikt obecny w fabule. Jednak twórcy gry wprowadzili alternatywny względem fabuły powieści wątek oparty na dwóch postaciach. Sam jednak mechanizm relacji międzyludzkich oparty na machiavelicznym rozumieniu strategii oraz polityki został zachowany. Tym samym twórcy bazując na znanym graczom świecie przedstawionym i zasadniczym mechanizmom fabuły stworzyli narrację, która nie jest prostym cytowaniem dzieła literackiego.

Ciekawy inwariant tego typu zabiegu widoczny jest w głośnej polskiej grze *Wiedźmin* korzystającej z uniwersum stworzonego przez Andrzeja Sapkowskiego w jego cyklu wiedźmińskim zbudowanym z opowiadań oraz powiązanych ze sobą powieści. Gra zaczyna się filmem pokazującym walkę ze strzygą, to wydarzenie, które obecne jest w *Opowieściach o wiedźminie*. Zasadnicza gra zaczyna się jednak od wydarzeń, jakie mają miejsce po zdarzeniach kończących fabułę *Sagi o wiedźminie*, co pozwoliło twórcom gry na pełne wykorzystanie uniwersum stworzonego przez Sapkowskiego przy stworzeniu sobie możliwości kreowania nowych wątków, których teksty literackie nie zawierały. Zabieg ten ma swoje kulturowe uzasadnienie w działaniach fandomów w szczególności w fanfikach (*Fan Fiction*), które są tworzonymi przez miłośników konkretnych powieści autorskimi rozwinięciami najbardziej atrakcyjnych dla odbiorców motywów i wątków.

Zupełnie inny mechanizm widoczny jest w grach odwołujących się do powieści i opowiadań detektywistycznych i kryminalnych. Tu, ze względu na fakt, że konstrukcja fabuły i związani z nią bohaterowie w ścisły sposób powiązani są nie tylko z intrygą i zbrodnią ale przede wszystkim z logicznym rozwiązywaniem kryminalnej zagadki twórcy gier najczęściej wprowadzają konkretne fabuły w sposób w pełni odzwierciedlający fabuły literackie. Widać to zarówno w grach sięgających po twórczości sir Artura Conan Doyle'a czy też Agaty Christie. Klasycznymi przykładami takich działań są gry komputerowe takie, jak: *Agatha Christie: Murder on the Orient Express*, *Agatha Christie: Death on the Nile* czy też *Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummy*. Nie oznacza to jednak, że nie

sięgają do innych zabiegów. Można wskazać ich kilka. Pierwszy polega wykorzystaniu świata przedstawionego oraz rozpoznawalnych bohaterów, którym w świecie gry zleca się zadania, jakich nie realizowali oni w tekstach literackich. Ten typ zabiegu widoczny jest w grach inspirowanych opowiadania o Sherlocku Holmesie, co widoczne jest chociażby w grze *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter*, która jest już grą przygodowo-detektywistyczną. Oznacza to, że wątek detektywistyczny stał się dla autorów tylko jednym z komponentów fabuły gry, przy czym wątek przygodowy pozwala na dowolne kształtowanie tego aspektu fabuły gry, który nie jest zasadniczo związany z rozwiązywaniem kryminalnej zagadki. Nie mamy jednak w grach tego typu związanych z postacią Sherlocka Holmesa takich zabiegów twórców gier, które zmieniałyby charakterystykę samego bohatera literackiego, jak i jego modelu działania. Inny zabieg polega na wykorzystaniu zasadniczych cech obecnych w schematach fabularnych poszczególnych typów genologicznych obecnych w powieściach kryminalnych. Można tu wskazać na gry korzystające z poetyki czarnego amerykańskiego kryminału jak *L.A. Noire*, która bazując na zasadniczych cechach takiej powieści kryminalnej jest grą przygodową. W przygodowych grach akcji można znaleźć znacznie więcej przykładów na poszukiwanie przez twórców gier inspiracji w konkretnych rodzajach powieści popularnych, takich jak thriller (*Murdered: Śledztwo zza grobu*), horror (*Observer*) czy też detektywistyczny thriller (*Fahrenheit: Indigo Prophecy Remastered*).

Ostatni model wykorzystywania materiału literackiego w procesie tworzenia gier związany jest z zabiegiem separowania postaci literackiej i tworzenia w oparciu o nią całkowicie nowej fabuły. Ciekawym przykładem tego typu zabiegu jest gra RPG *The Incredible Adventures of Van Helsing*. Postać Abrahama van Helsinga pochodzi z powieści Brama Stokera *Drakula* pojawia później zarówno w filmach związanych z postacią Draculi, jak i komiksach grupy Marvel. Jest to więc postać, której potencjał dla odbiorców kultury popularnej został przed wprowadzeniem go do gier potwierdzony w rozmaitych mediach.

III Od gry do powieści

Ostatni typ relacji, jakie pojawiają się pomiędzy grami a literaturą obrazują powieści, których powstanie jest inspirowane światami gier. W tym przypadku to gra jest pierwotnym tekstem kultury i to ona będzie matrycą, z jakiej korzystać będą pisarze. Już na samym wstępie należy jednak zaznaczyć, że bardzo często powieści tworzone poprzez wykorzystanie motywów i postaci z konkretnych gier powstają z reguły w oparciu o multimedialną franczyzę dotyczącą praw autorskich związanych z konkretnymi światami gier. Tym samym sam mechanizm w wielu przypadkach będzie już elementem przemysłu kulturowego wiążącego konkretny świat z producentami filmów, komiksów, gier i powieści.

Z tej perspektywy należałoby wspomnieć o inspirowanej filmem *Judge Dredd* grze video typu *Judge Dredd: Dredd vs. Death*, która doczekała się bazującej na wspólnym dla dwóch mediów świecie przedstawionym literackiej realizacji w powieści o takim samym tytule jak gra napisanej przez Gordona Rennie. Gra jest oparta na treści będącej wynikiem znacznych zmian w stosunku do fabuły filmu. Pojawiają się tu antagoniści typu szalony doktor Ikarus oraz Mroczny Sędzia, którzy są odpowiedzialni za infekowanie mieszkańców Mega-City w wampiry oraz zombie. W powieści Renniego pojawia się alternatywna wobec fabuły gry linia fabularna, w której motywy związane w grze z sędzią Dredem w powieści powiązane są z innymi bohaterami, jak sędziowie Giant czy Anderson. Podobny mechanizm widoczny jest także w grach typu *Star Wars: Dark Forces* oraz *Resident Evil*. W obu przypadkach mamy do czynienia z produkcjami opartymi na multikulturowych franczyzach. Pierwsza gra wykorzystuje uniwersum stworzone na użytek produkcji filmowej związanej z *Star Wars*. Powieść powstaje w oparciu o uniwersum *Star Wars* oraz fabułę obecną w grze. Druga gra oparta jest na bardzo skomplikowanym mechanizmie franczyzowym. Pierwsza nowela, to *Biohazard: The Beginning* autorstwa Hiroyuki Arigi, która pomimo że pojawia się już po wydaniu gry, zawiera fabułę opisującą zdarzenia poprzedzające fabułę gry. Później powstanie cały cykl powieści napisanych przez Stephani Danelle Perry, która specjalizuje się w tworzeniu powieści typu *tie-in novels* będących towarami powiązanymi mechanizmami wzajemnej promocji wiążącymi teksty literackie oparte na fantasy, SF czy horrorach. Kilka powieści z tego cyklu stworzono w oparciu o sfaularyzowanie konkretnych gier, ale w dwóch autorka stworzyła fabuły, które toczą się pomiędzy fabułami kolejnych gier. Działania rozwijające poszczególne motywy z już istniejących gier, często prowadziło do sytuacji, w których zdarzenia opisane w powieściach nie porywały się z tymi, które pojawiały się w nowych grach. W powieściach tego cyklu pojawia się także ciekawy mechanizm związany z rozwijaniem wątków obecnych w grach. Autorka stworzyła na użytek powieści postać Trenta, która nie występuje w grach, ale w powieściach służy do wyjaśniania zakulisowych zdarzeń występujących w fabule gry. Podobny mechanizm polegający na tworzeniu alternatywnych linii fabuł widoczny jest w powieściach *The Infernal City* i *Lord of Suls* Gregory'ego Keysa, które osadził on w uniwersum komputerowych gier fabularnych *The Elder Scrolls*.

Mechanizm związany z publikowaniem powieści pomiędzy kolejnymi edycjami gier charakterystyczny jest dla fabularnych gier akcji *Mass Effect*. Zarówno gry, jak i powieści mają tego samego głównego bohatera, jakim jest komandor porucznik Shepard. Fabuła gry, jak powieści oparta jest na znanym w literaturze SF konflikcie pomiędzy maszynami, w tym przypadku Żniwiarzami a ludźmi. Samo uniwersum jest jednak bardzo bogate w różne istoty myślące rozsianego Kosmosie, dzięki czemu udaje się połączyć elementy charakterystyczne dla poetyk space-oper z fan-

tastyką spekulacyjną podejmującą zagadnienia posthumanizmu, transhumanizmu i szeroko rozumianej futurologii. Powieści są elementem ważnego dla odbiorców graczy podobnie, jak komiksy i same gry. Jednak w tym konkretnym przypadku odbiorcy nie tolerują odstępstw od uniwersum i fabuły gry, czego przykładem jest powieść *Mass Effect: Deception*, która spotkała się z krytyką ze strony czytelników, którzy wskazali w niej ponad 100 błędów, dla których punktem odniesienia było uniwersum i fabułą gry.

Ostatni typ relacji między uniwersum i fabułą gry a tekstami literackimi widoczny jest w odniesieniu do świata *Forgotten Realms* stworzonego na użytek gry fabularnej *Dungeons&Dragons*. Świat ten był przez twórców gry czterokrotnie modyfikowany dla kolejnych edycji gry *D&D* w latach 1986-1994. Jest to klasyczny wtórny świat, charakterystyczny dla poetyk *high fantasy*. Nie ma on związków z rzeczywistością mimetycznie oddającą rzeczywistość neliteracką. Ludy zamieszkujące poszczególne obszary planety Abir-Toril są inspirowane kulturami ludów Wielkiego Stepu, Japonii oraz Indian Ameryki Północnej. Ilość powieści osadzonych w tym uniwersum jest imponująca i obejmuje ponad 80 tytułów oraz 8 antologii. Wśród autorów należy wyróżnić tak znanych pisarzy, jak Robert Salvatore, który stworzył wielotomowy cykl *Legenda Drizzta*, w którym stworzył najpopularniejszą postać *Forgotten Realms* – Mrocznego Elfa Drizzta DoU'Rdena czy Troy Denning, który jest także twórcą gier. Poszczególne powieści związane tematycznie z uniwersum *Forgotten Realms* mają trojaki związek z grą. W pierwszym przypadku jest to prezentowana już powyżej technika wprowadzania świata i fabuły gry do rzeczywistości literackiej bez większych zmian w treści obecnej w matrycy (*Ojczyzna*). W drugim przypadku mamy do czynienia z powieściami, które rozwijają motywy obecne w grze zwiększając ilość informacji na temat konkretnego bohatera, zdarzenia czy aspektu geograficznego (*Krainy Podmroku*). Ostatni przypadek polega na wprowadzeniu nowych aspektów fabuły lub świata przedstawionego (*Evermeet wyspa Elfów*). W dużej jednak mierze są to powieści samodzielne, które nie znajdują swojego fabularnego odzwierciedlenia w grach, jak ma to miejsce w przypadku *Morza piasków*, co pozwala przyjąć tezę, że w przypadku uniwersum *Forgotten Realms*, atrakcyjność uniwersum jest tak duża, że stworzyła dwie ścieżki jego wykorzystania, pierwsza w grach włączająca w to interakcje z powieściami, druga natomiast w samodzielnych powieściach. Oznacza to, że w tym uniwersum mamy do czynienia z sytuacją, w której matryca gry zdała się bazą do stworzenia powieści, których zadaniem nie jest powrót do gry odbiorcy, a raczej literackie rozszerzanie świata przedstawionego.

Reasumując można stwierdzić, że relacje zachodzące pomiędzy grami a tekstami literackimi są nie tylko niezwykle bogate i złożone, ale także że cały czas podlegają one ewolucji. Z całą pewnością teksty literackie mogą występować w funkcji inspiracji procesu tworzenia świata gry. Dotyczyć to może nie tylko samego świata przedstawionego w perspektywie

geograficznej, ale przede wszystkim praw organizujących istnienie tego świata oraz jego mieszkańców. Teksty literackie mogą dostarczać zarówno wizji światów przedstawionych, konkretnych fabuł, czy schematów fabularnych, a także bohaterów oraz reguł organizujących poetkę konkretnego rodzaju lub gatunku literackiego. Badanie tego problemu wymaga przeprowadzenia badań na kilku płaszczyznach. Pierwsza z nich obejmuje interakcje na poziomie tekst literacki i fabuła oraz narracja gry, druga płaszczyzna powinna opisywać wpływ, jaki na mechanizm wprowadzania elementów tekstu literackiego do świata gry mają techniczne uwarunkowania samej gry, takie jak zastosowane media, typ użytej mechaniki, typu świata gry, jej trybu lub gatunku, czy też silnika gry. Trzecia płaszczyzna powinna opisywać zjawiska szeroko rozumianej gamifikacji (*gamefication*) oraz myślenia typowego dla gier (*game-thinking*). Badania na tej płaszczyźnie pozwalałyby nie tylko lepiej zrozumieć mechanizmy wewnętrzne rządzące grami, ale przede wszystkim fenomen ich kulturowej atrakcyjności. Czwarta płaszczyzna związana powinna być z problematyką franczyzy multikulturowej oraz miejsca tekstów literackich w przemyśle na niej opartym. Jeżeli uświadomimy sobie, że ilość powieści, które są w jakiś funkcjonalny sposób powiązane przyczynowo-skutkowo z grami idzie już w dziesiątki, a raczej setki tytułów to wydaje, że należałoby oczekiwać na pojawienie się poważnych prac badawczych podejmujących te zagadnienia. Jest to o tyle istotne dla literaturoznawców, że gry nie wchłaniają i przetwarzają elementy tekstów literackich, ale wywierają także wpływ na tworzenie nowych powieści, wśród których pojawiają się także takie, które zaczynają istnieć samodzielnie, to jest w jakiś sposób niezależnie od gry. Z całą pewnością należy jednak stwierdzić, że interakcje zachodzące pomiędzy tekstami literackimi i grami tworzą nowe jakości nie tylko poprzez zmianę medium w jakim treści literackie zostają przedstawione graczom, ale także poprzez zmianę procesu odbioru. W wielu omawianych powyżej przypadkach widoczne stało się, że gra może zredukować formułę literacką, ale może także prowadzić do jej pogłębionego odbioru. Najważniejsze jednak zdaje się to, że w świecie cyfrowego przekazu, opartego na redukcji informacji i daleko idącej ikoniczności teksty literackie zachowują swoją kulturową atrakcyjność i wchodzą kreatywnie w interakcje nie tylko z nowymi nośnikami treści kulturowych, ale także same tworzą nowe strategie oddziaływania na odbiorców.

ŹRÓDŁA

Powieści

Ariga Hiroyuki, *Biohazard: The Beginning*, Capcom 1997.

Cunningham Elaine, Greenwood Ed i inni, *Krainy Podmroku*, przeł. T. Mal-ski, Warszawa.

- Cunningham Elaine, *Evermeet wyspa Elfów*, przeł. A. Studniarek-Więch, Warszawa 2005.
- Dante Alighieri, *Boska Komedia*, przeł. A. Świdorska, Kęty 2003.
- Denning Troy, *Morze piasków*, przeł. P. Wrześniewski, Warszawa 1998.
- Dietz William C., *Mass Effect: Deception*, Del Rey 2012.
- Eco Umberto, *Imię róży*, przeł. A. Szymanowski, Warszawa 2017.
- Ferdousi, *Księga królewska*, wybór, przeł. W. Dułęba, Warszawa 1981.
- Gibson William, *Neuromancer*, przeł. P.W. Cholewa, Warszawa 2009.
- Homer, *Iliada*, przeł. K. Jeżewska, Wrocław 1981.
- Howard Robert Erwin, *The Collected Boxing Fiction*, t. 1-4, REH Foundation Press 2014.
- Herbert Frank, *Diuna*, przeł. M. Marszał, Poznań 2007.
- Keys Gregory, *The Infernal City*, Del Rey 2009.
- Keys Gregory, *Lord of Souls*, Del Rey 2011.
- Księga tysiąca i jednej nocy*, t.1-9, przeł. J. Bogdanowicz i inni, Warszawa 1973.
- Leiber Fritz, *Przygody Fafrdy i Szarego Kocura*, to. 1-6, przeł. M. Marszał, D. Kopociński, Warszawa – Olsztyn 1993-2005.
- Lovecraft Howard Philips, *The Complete Fiction*, Burnes&Noble 2011.
- Martin George Raymond Richard, *Pieśń Lodu i Ognia*, t.1-5, przeł. P. Kruk, M. Jakuszcowski, Poznań 2012-2016.
- Opowieści Okrągłego Stołu*, opr. J. Boulenger, przeł. K. Dolatowska, T. Komendant, Warszawa 1987.
- Perrault Charles, *Czerwony kapturek*, przeł. A. Bernard, Warszawa 1998.
- Perry Stephani Danelle, *Resident Evil*, Books 1-8, Pocked Books, 1998-2013.
- Rennie Gordon, *Judge Dredd: Dredd vs. Death*, Black Flame 2003.
- Salvator Robert, *Ojczyzna*, przeł. przeł. P. Kucharski, T. Malski, Warszawa 2006.
- Salvator Robert, *Legenda Drizzta*, t. 1-17, przeł. P. Kucharski, T. Malski, Warszawa 2006-2011.
- Sapkowski Andrzej, *Opowieści o wiedźminie*, t. 1-2, Warszawa 2002.
- Sapkowski Andrzej, *Saga o wiedźminie*, t.1-5, Warszawa 1994-1999.
- Stoker Brad, *Dracula*, przeł. M. Marcel-Małkowska, Czerwonak 2018.
- Táin czyli uprowadzenie stad z Cuailnge*, przeł. E. Bryll, M. Goraj, Warszawa 1983.
- Tolkien John Ronald Reul, *Władca pierścieni*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2013.

Gry

AlQuadim, TSR, nc. 1992

Arabian Adventures, TSR, Inc. 1992.

Agatha Christie: Murder on the Orient Express, Dreamcatcher/ The Adventure Comp. 2006.
Agatha Christie: Death on the Nile, Oberon Games 2007.
Cyklady, Rebel 2018.
Dante's Inferno, Electronic Arts 2010.
Diuna, Virgin Interactive 1993.
Diune II: Battle for Arrakis, Virgin Interactive 1992.
Dungeons&Dragons cRPG, Wizards of the Coast 1977.
The Elder Scrolls, Bethesda Softworks 1994.
Excalibur (2001), Auran: <https://www.gry-online.pl/gry/excalibur-2001/z2c87> [dostęp: 9.01.2019].
Fahrenheit: Indigo Prophecy Remastered, Aspyr Media Inc. 2015.
Games of Thrones, Cyanide 2012.
God of War, Capcom 2005.
Hades: Battle out of Hell, Supergiant Games 2018.
Iliad, Asmodee 2018.
Inis, Portal Games 2018.
Inquistor, Cinemax 2009.
The Incredible Adventures of Van Helsing, Neocore Games 2013.
Judge Dredd: Dredd vs. Death, Sierra Entertainment 2003.
L.A. Noire, Rockstar Games 2011.
12 Labours of Hercules, JetDogs Studios 2018.
Lankhmar - City of Adventure, TSR 1985.
Legends of Persia, Sourena Game Studio 2014.
Loki: Heros of Mythology, Cyanide Studio 2007.
Mass Effect, Electronic Arts 2008.
Mount&Blade, Paradox Interactive 2008.
Mount&Blade: Ogniem i Mieczem, CD Projekt 2009.
Murdered: Śledztwo zza grobu, Square Enix/Eidos 2014.
Neuromancer, Interpaly 1988.
Observer, Aspyr Media Inc. 2017.
Ogniem i Mieczem: Dzikie Pola, Paradox Interactive 2010.
The Path, TransGaming (Mac OS X) 2009.
Resident Evil, Capcom 1996.
Rise of the Argonauts, Liquid Entertainment 2008.
The Sims: Medieval, Visceral Games 2011.
Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummy, Frogwares 2008.
Sherlock Holmes: The Devil's Daughter, BigBen Interactive 2016.
Star Wars: Dark Forces, LucasArts 1995.
Titan Quest, Iron Lore Entertainment 2016.
Wiedźmin, CD Projekt RED 2007.
Władca Pierścieni: Wojna na Północy, Warner Bros. 2011.

Filmy

Diuna, rež. D. Lynch, 14.12. 1984 USA.

Gra o Tron, rež. Tim Van Patten, HBO 17.04. 2011.

Judge Dredd, rež. D. Cannon, USA 20.10.1995.

Bibliografia

Arystoteles, *Poetyka*, przeł. H. Podbielski, Wrocław 1983. Huizinga Johann, *Homo ludens Zabawa jako źródło kultury*, przekł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1967.

Jenkins Henry, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przekł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

Księga Ezechiela, przeł. Jan Drozd SDS, [w:] *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, opr. zespół biblistów polskich, tłumaczenie zbiorowe, Poznań 1980, s.987-1031.

Kubiński Piotr, *Gry wideo Zarys poetyki*, Kraków 2016.

Matyjewicz Paweł, *BioWare przeprasza za błędy w Mass Effect: Deception* (pol.) gram.pl, 02.07. 2012. [dostęp 20.12.2018].

Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu, opr. zespół biblistów polskich, tłumaczenie zbiorowe, Poznań 1980.

Богдан Троха

Савремене компјутерске игре и њихове књижевне конојације

Резиме

Предмет рада је усмерен на разматрање односа на додиру књижевности и савремених компјутерских игара. У раду се ти односи анализирају на три основна нивоа. Први укључује инспирацију из митова, бајки и епике у световима игара и њиховим причама. Други се фокусира на типове адаптације књижевних текстова које користе творци игара у процесима њихове разраде. Трећи и последњи показује феномен стварања књижевних текстова заснованих примарно на световима игара.

Кључне речи: видео игре, RPG игре, популарна књижевност, породична сентиментална књижевност, културна франшиза