

Marta Juza

Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie

Gry fabularne RPG jako szczególny przykład adaptacji tekstów kultury popularnej

Gry RPG jako specyficzny rodzaj zabawy

Gry fabularne RPG (z ang. *Role-Playing Games*), zwane też narracyjnymi grami fabularnymi (Szeja 2004), stanowią coraz bardziej znaczące zjawisko we współczesnej kulturze. Odzwierciedla ono wiele różnych tendencji istniejących obecnie w kulturze i w mediach: konwergencję mediów, przemiany wzorów uczestnictwa w kulturze, zmieniającą się rolę gier i zabaw we współczesnym życiu społecznym.

Istota gry RPG polega na przyjmowaniu przez graczy ról fikcyjnych postaci i słownym opisywaniu ich działań i interakcji w ustalonych realiach według zaplanowanego scenariusza. O przebiegu gry decyduje uczestnik zwany Mistrzem Gry (MG), który jest autorem pomysłu i scenariusza danej rozgrywki, opisuje świat gry, odgrywa role postaci drugoplanowych (tzw. NPC, z ang. *Non Playing Characters*) oraz decyduje o efektach działań zaplanowanych przez graczy (np. gracz może podjąć decyzję, że jego postać strzela z pistoletu, ale to MG określa, czy broń wystrzeliła i czy postaci udało się trafić do celu). MG może podejmować te decyzje uznaniowo lub według tzw. mechaniki. Polega ona na obliczeniu prawdopodobieństwa powodzenia danej akcji z uwzględnieniem realiów świata gry oraz ważnych dla rozgrywki cech postaci (takich jak inteligencja, zręczność, zdolności), które zostają określone liczbowo. Do ustalenia rezultatów działań podjętych przez postacie służą specjalne wzory matematyczne, algorytmy komputerowe albo kostki specjalnie przeznaczone do gier RPG. Niezależnie jednak od tych wyliczeń, zawsze istnieje tu pewien element losowości, ponieważ nawet gdy prawdopodobieństwo powodzenia danej akcji jest bardzo wysokie, to nigdy nie jest stuprocentowe. Gry RPG odbywają się często w ramach ustalonych wcześniej systemów określających realia świata gry oraz mechanikę i najważniejsze zasady rządzące rozgrywkami, skodyfikowanych w specjalnych podręcznikach. Podręczniki te zawierają ponadto ilustracje czy opisy ułatwiające wyobrażenie sobie fikcyjnego świata gry, krótkie opowiadania rozgrywające się w tym świecie, porady dla graczy czy przykładowe scenariusze. Pozostawiają one jednak Mistrzom Gry spory zakres swobody w kreowaniu scenariuszy. Mogą oni nawet swobodnie modyfikować realia i zasady przedstawione w podręczniku tworząc w ten sposób własne systemy autorskie – wymaga to jednak od nich sporego

doświadczenia w prowadzeniu rozgrywek RPG. Systemy autorskie bywają czasem również oficjalnie publikowane. Zresztą, systemy gier RPG ulegają częstym modyfikacjom, publikowane są kolejne dodatki do podręczników; np. popularna w Polsce gra *Neuroshima*, wydana przez wydawnictwo Portal w 2003 r., doczekała się do 2012 r., 20 kolejnych dodatków oraz kilku dodatków fanowskich, w tym także uznanych za oficjalne.

Rozgrywki RPG mogą odbywać się na żywo (są określane wówczas jako LARP, z ang. *Live Action Role Playing*) lub przez Internet¹: najczęściej poprzez fora internetowe (co nosi nazwę PBF, z ang. *Play By Forum*), ale też z wykorzystaniem synchronicznych form komunikacji internetowej, np. IRC, co upodabnia nieco rozgrywkę do odbywającej się na żywo. Należy przy tym podkreślić, że wszystkie działania graczy są opisywane jedynie przez wypowiedane lub zapisywane przez nich słowa; powstaje w ten sposób rodzaj interaktywnej opowieści. Fikcyjny świat, w którym umiejscowiona jest akcja gry, zobrazowany jest wyłącznie w wyobraźni graczy. W przypadku LARP-ów uczestnicy niekiedy korzystają z kostiumów, rekwizytów czy scenerii adekwatnych dla świata gry, a w przypadku rozgrywek internetowych publikują samodzielnie wykonane ilustracje, co wspomaga nieco wyobraźnię i zwiększa zakres immersji, czyli zanurzenia się w fikcyjny świat gry.

Gry RPG posiadają pewne cechy spektaklu teatralnego, psychodramy, eksperymentu społecznego czy symulacji realnych zdarzeń, dlatego też budzą zainteresowanie badaczy z różnych dziedzin, zwracających uwagę na różne ich aspekty. Mogą być one narzędziem wykorzystywanym do innych celów, np. terapeutycznych czy edukacyjnych, ale najczęściej są jednak celem samym w sobie, czyli innymi słowy: są rodzajem zabawy. W swej czysto rozrywkowej, autotelicznej formie, spełniają wszystkie cechy definicyjne zabawy, sformułowane przez Johana Huizingę: są działalnością swobodną, bezinteresowną, znajdującą się poza sferą konieczności i obowiązków, rozgrywającą się w określonych ramach czasu i przestrzeni, zawierającą w sobie radość i napięcie, wykraczającą poza prawdziwe życie i zawieszającą jego reguły zastępując je własnymi (Huizinga 1998: 31). Nieco mylące w opisie rozgrywek RPG jest samo słowo „gra”, które zawiera w sobie konotacje rywalizacji czy współzawodnictwa. Gry bywają czasem rozpatrywane jako specyficzny rodzaj zabaw będących swoistą „walką na niby” i zmierzających do finalnego wyłonienia zwycięzców i przegranych (por. Caillois 1973: 297). Tymczasem gry RPG pozbawione są zazwyczaj takich właściwości. Część z nich pozbawiona jest nawet scenariusza i polega tylko na opisywaniu kolejnych działań postaci, w efekcie czego powstaje coś w rodzaju wspólnie stworzonego opowiadania (takie gry są określane jako *storytelling*).

Takie postrzeganie gier RPG może skłaniać do konstatacji, iż rozgrywki te mają formę narracyjną, a ich istota polega na wspólnym opowiadaniu rozpisanej na role ustalonej z góry historii. Tak jednak nie jest. Nawet jeśli rozgrywka prowadzona jest

¹ Istnieją również gry komputerowe wykorzystujące pewne elementy charakterystyczne dla RPG, przede wszystkim opis cech bohatera w postaci wartości liczbowych, które mają wpływ na przebieg akcji, nie będą się jednak nimi zajmować w niniejszej pracy.

według określonego scenariusza, to gracze zawsze mają swobodę podejmowania różnych działań, w tym zwłaszcza swobodę w kreowaniu swojej postaci. Nie tyle odgrywają ustalone odgórnie role i wydarzenia, co aktywnie współtworzą akcję. Scenariusz określa jedynie ramy, w których gracze mogą się dowolnie poruszać.

Pewne wątpliwości może budzić w odniesieniu do rozgrywek internetowych sformułowane przez J. Huizingę kryterium ustalonych dla zabawy ram czasu i przestrzeni. Internet zmusza bowiem do radykalnego przeformułowania pojęć czasu i przestrzeni. Jak pisze Wolfgang Welsch (2005: 471), tam, gdzie obowiązuje prędkość światła, odległości przestrzenne tracą znaczenie. Czas i przestrzeń zostają w dobie Internetu podporządkowane logice sieciowych przepływów informacji przez elektroniczne łącza. Manuel Castells (2007) pisze w tym kontekście o „bezczasowym czasie” i „przestrzeni przepływów”. Przestrzeń fizyczna przestaje być jedyną płaszczyzną, na której dochodzi do kontaktów międzyludzkich. Pod tym względem zostaje w dużym stopniu zastąpiona przez aterytorialną „przestrzeń wirtualną”, konstruowaną przez „przepływy”, czyli akty zapośredniczonej komunikacji pomiędzy ludźmi. Linearnie postrzegany czas staje się natomiast hipertekstowym „temporalnym kolażem” (Castells 2007: 459), w którym przemieszane są różne aktywności ludzi. Użytkownicy często wykonują kilka czynności jednocześnie, „przełączając się” z jednych na drugie. W tych warunkach miejsce zabawy zostaje „zwirtualizowane”, a jej czas składa się z wielu krótkich momentów, jakie użytkownicy przeznaczają na dopisanie w zabawie kolejnych kilku słów (i tak, o ile sesja LARP to kilkugodzinne spotkanie, o tyle sesja rozgrywana przez Internet może trwać w czasie rzeczywistym nawet kilka lat). Choć pod wpływem Internetu zmienia się znaczenie czasu i przestrzeni, to jednak nadal zabawa rozgrywa się w ramach wydzielonych dla niej czasowo i przestrzennie z prawdziwego życia, choć nie wszyscy badacze byliby skłonni zgodzić się z takim stanowiskiem (por. Filiciak 2006: 42–43).

Do interesujących wniosków prowadzi spojrzenie na gry RPG przez pryzmat drugiej klasycznej teorii zabaw sformułowanej przez Rogera Cailloisa (1973). Jego zdaniem istnieją 4 podstawowe typy zabawy: *agon* (zabawy polegające na walce lub rywalizacji), *alea* (rozgrywki, których wynik zależy od wyroków losu), *mimicry* (zabawy polegające na naśladowaniu kogoś lub czegoś innego, tymczasowym przyjęciu innej tożsamości) oraz *illinx* (typ zabawy polegający na dążeniu do oszołomienia, związany też z zamiłowaniem do nieładu, chaosu). Wyróżnione przez Cailloisa typy zabaw można dodatkowo odnieść do dwóch obszarów, które autor nazwał *paidia* i *ludus*. *Paidia* jest obszarem właściwym dla zabaw żywiołowych, beztroskiej rozrywki, rozpasania, swobodnej improwizacji, bujnej wyobraźni. Natomiast *ludus* oznacza podporządkowanie spontaniczności konwencji arbitralnym, konieczność poddania się normatywnym rygorom. Zabawy typu *agon* i *alea* są bliższe temu obszarowi, natomiast *mimicry* i *illinx* bliższe są obszarowi *paidia*.

Łatwo dostrzec, że gry RPG to przede wszystkim zabawa typu *mimicry*. Zakłada ona czasowe przyjęcie świata umownego i do pewnego stopnia fikcyjnego; zaś człowiek uczestniczący w takiej zabawie staje się postacią wyimaginowaną i tak też się zachowuje, co mogą mu czasami ułatwiać różne maski czy przebrania. W grach RPG

bywają też obecne elementy innych wymienionych przez Cailloisa typów zabawy. Niekiedy w rozgrywkach pojawia się element rywalizacji, np. gdy celem gry jest zdobycie przez postać lub postacie jakiejś nagrody, można wówczas mówić, że w grze pojawiają się elementy *agon*. *Alea* przejawia się poprzez zdanie się na los przy podejmowaniu niektórych decyzji o prawdopodobieństwie powodzenia akcji podjętej przez gracza. Aby podjąć taką decyzję, używa się przecież specjalnych kości (lub odpowiadających im programów komputerowych), co nawiązuje bezpośrednio do opartej całkowicie na losowości gry w kości, od czego zresztą pochodzi wprowadzona przez Cailloisa nazwa tego typu zabawy. *Illinx*, o ile w ogóle występuje w grach RPG, przejawia się wyłącznie w niektórych grach, które są zamierzonym żartem, parodią, nieskrępowaną zabawą w „świat na opak”.

Niewątpliwie jednak gry RPG przejawiają najwięcej cech zabawy typu *mimicry*. Co ciekawe jednak, na ogół niewiele jest w nich miejsca na żywiołową beztróskę. Rozgrywki są oczywiście oparte na pomysłowości graczy, tym niemniej obowiązują w nich zwykle ściśle określone zasady skrupulatnie spisane w podręcznikach i regulaminach. Spontaniczne decyzje graczy muszą mieścić się w ramach określonych przez reguły ustalone głównie przez podręczniki, albo też przez wszystkich graczy i przez MG. Oto przykład takiego regulaminu dla internetowej rozgrywki RPG, ustalonego przez Mistrza Gry po konsultacjach z graczami:

„1. MG jest Jurgen. Podejmuje on wszelkie decyzje dotyczące jej przebiegu, wznawiania i zatrzymywania.

2. MG ma prawo usunąć graczy z gry, gdy uznaje, że zachowanie danego gracza uniemożliwia prowadzenie rozgrywki i/lub narusza reguły zachowania wypracowane na Forum.

3. Przebieg sesji:

a) Komenda STOP oznacza, iż żaden z graczy, z wyjątkiem tych wskazanych przez MG, nie ma prawa pisać kolejnych postów.

b) Czas oczekiwania na post gracza, który blokuje dalszy rozwój akcji, wynosi 48 godzin. O tym czy dany post blokuje przebieg sesji, decyduje MG. Po tym czasie, MG przejmuje chwilowo kontrolę nad postacią i umożliwia tym samym dalszą grę.

c) Pisanie postów przez graczy nie odbywa się w jakiegokolwiek ustalonej przez MG kolejności, jednak zachęca się do przestrzegania np. toku rozmów postaci. W niektórych uzasadnionych przypadkach MG będzie wskazywał graczy, którzy mają wykonać ruch lub wypowiedzieć się.

4. Gracze mogą w dowolny sposób kontrolować działanie swojej postaci, jej myśli i odczucia, jednak nie mają wpływu na świat zewnętrzny, który jest regulowany wyłącznie przez MG. MG kontroluje także postrzeganie świata przez bohaterów. Postacie nie mogą tworzyć swojego wyposażenia, wyposażenia okrętu itd. jeśli nie zgodzi się na to MG” (<http://www.startrek.pl/forum/index.php?action=vthread&forum=7&topic=2520>; dostęp 27.08.2012).

Można zatem zauważyć, że choć gry RPG są w pierwszym rzędzie zabawą typu *mimicry*, to zarazem zdają się przejawiać więcej cech *ludus* niż *paidia*.

Gry RPG a kultura partycypacji

Gry RPG można porównać do baśni i mitów prezentujących archetypy i wartości istotne dla danej społeczności. We współczesnej kulturze audiowizualnej to media stają się jednym z najważniejszych sposobów rozpowszechniania w społeczeństwie treści wyrażających te archetypy i wartości. Szczególną rolę odgrywa w tej mierze kultura popularna, oferująca treści oparte na prostych archetypicznych schematach, wskazujących na kluczowe wartości i wyrażających jasno sformułowane dyrektywy moralne. Być może popularność fantastyki (zwłaszcza w wersji *fantasy*) wynika po części właśnie z tego, iż odwołuje się ona często do motywów archetypicznych, organizujących społeczną aksjologię. Znaczna część gier RPG bazuje na znanych tekstach kultury popularnej (choć także na historiach znanych z mitologii czy z dawnych dziejów). Są to najczęściej utwory z różnych dziedzin fantastyki (*science fiction, fantasy, horror, cyberpunk, steampunk*), choć nie zawsze (np. popularny jest w Polsce system gier RPG *Dzikie Pola*, oparty na *Trylogii* Henryka Sienkiewicza). Odgrywanie różnych wydarzeń podczas gier RPG pozwala na uczestnictwo w historiach bazujących na sytuacjach archetypicznych. Jest to jednak uczestnictwo znacznie głębsze niż w przypadku biernego odbioru tekstów kultury (Szeja 2004: 14).

Uczestnictwo w kulturze polega w przypadku gier RPG nie tylko na odgrywaniu archetypicznych sytuacji, ale również na aktywnym tworzeniu przekazów kulturowych. Systemy gier RPG oparte są często na seriach książkowych, filmowych bądź telewizyjnych. Szczególną popularnością cieszą się tu np. *Gwiezdne Wojny*, *Star Trek*, cykl *Władca pierścieni* J.R.R. Tolkiena, uniwersum *World of Darkness* inspirowane powieściami grozy, *Zew Cthulhu* odwołujący się do twórczości H.P. Lovecrafta; a w Polsce także saga o *Wiedźminie* autorstwa A. Sapkowskiego; ale nowe systemy i rozgrywki pojawiają się w nawiązaniu także do wielu innych utworów, zwłaszcza gdy zyskują one szerszą popularność (jak np. seria powieści *Pieśń lodu i ognia* G.R.R. Martina, na podstawie której powstaje obecnie bardzo popularny serial *Gra o tron*.) Wszystkie tego typu dzieła są rozpowszechniane przez wyspecjalizowane instytucje nadawcze: wydawnictwa, wytwórnie filmowe czy stacje telewizyjne (można je za uczonymi ze Szkoły Frankfurckiej nazwać „przemysłami kultury”). Stają się one jednak dla odbiorców impulsem do stworzenia na ich podstawie własnych treści. Rozgrywki RPG, czyli interaktywne opowieści (ale także służące im materiały pomocnicze, jak autorskie podręczniki czy scenariusze), można bowiem rozpatrywać jako utwory będące dziełem samych graczy. Osoby, które do tej pory musiały zadowolnić się rolą biernych odbiorców, stają się w ten sposób współtwórcami kultury. Wpływowo badacz współczesnych mediów Henry Jenkins (2007) określa to zjawisko mianem kultury partycypacji.

Można by w tym miejscu wysunąć wątpliwość, że fabularne gry narracyjne nie są w kulturze niczym nowym, biorąc pod uwagę choćby fakt, że popularne w danym okresie utwory zawsze stanowiły inspirację dla dziecięcych zabaw. Wydaje się jednak, że gry RPG odróżnia od nich nie tylko wiek graczy, którzy czasy dzieciństwa mają już zwykle za sobą (Szeja 2004: 20–21), czy wyraźne przesunięcie tego typu

zabaw w stronę *ludus*. Odróżnia je także to, że gracze nie próbują wcielać się zazwyczaj w bohaterów danych utworów, ale wykorzystują jedynie uniwersum stworzone w tych utworach: realia świata przedstawionego i reguły nim rządzące. Celem podręczników i scenariuszy gier RPG osadzonych w realiach inspirowanych dziełami z zakresu fantastyki jest właśnie zarysowanie obrazu niezwykłego, cudownego świata. W przypadku gier RPG adaptacji podlega zatem nie tyle dany utwór, ile zawarta w nim wizja świata.

Jak podkreśla Jenkins (2007), jedną z charakterystycznych cech kultury partycypacji jest to, że oddolnie powstające dzieła są często tworzone wspólnie przez kilka osób. Tak też jest w przypadku gier RPG, które ze swej natury są przeznaczone dla wielu uczestników. Co więcej, udział w rozgrywkach sprzyja wytwarzaniu się pomiędzy graczami silnych więzi (Szeja 2004: 32). Są one często pochodną uczestnictwa w tej samej społeczności fanowskiej. Gry RPG bazują bowiem na takich treściach kultury popularnej, które mają szczególną zdolność do gromadzenia wokół siebie fanów, czyli osób wyjątkowo zaangażowanych w proces ich odbioru, posiadających dużą wiedzę na ich temat, darzących je głębokimi pozytywnymi emocjami i uważających je za ważną część swojego życia (Jenkins 2007). Dla fanów możliwość przeniesienia się w wyobraźni do swojego ulubionego uniwersum jest szczególnie atrakcyjna. Fani chętnie poszukują też innych osób, które podzielałyby ich pasje, z którymi mogliby dyskutować o przedmiocie swego zainteresowania, a także spędzać wspólnie czas na rozrywce. Gry RPG stały się dla społeczności fanowskich czynnikiem wspierającym ich integrację, ponieważ, jak wiadomo, zabawa jest rodzajem rytuału umacniającego tożsamość wspólnoty (por. Huizinga 1998). Popularnym sposobem podtrzymywania kontaktów społeczności fanowskiej są konwenty, czyli cykliczne zjazdy fanów zainteresowanych daną dziedziną kultury, najczęściej fantastyką. Istotną część konwentów stanowią właśnie rozgrywane na żywo sesje RPG. Fani, którzy mają taką możliwość, umawiają się również na tego typu sesje RPG rozgrywane w klubach lub w domach. Ważnym momentem w procesie rozwoju społeczności fanowskich stało się upowszechnienie Internetu, ponieważ dzięki sieci fani mogli odnaleźć innych fanów, niekoniecznie obecnych w ich społecznym środowisku. W sieci pojawiło się wiele miejsc, w których fani mogą wirtualnie spotykać się, wymieniać opinie i pogłębiać swoją wiedzę na temat interesującego ich zjawiska (por. Siuda 2008). Internet stał się też ważnym sposobem na organizowanie, rozgrywanie czy omawianie wspólnych zabaw, wśród których gry RPG zajmują wysokie miejsce (por. np. dział RPG na forum fanów *Gwiezdnych Wojen*: gwiezdne-wojny.pl, <http://gwiezdne-wojny.pl/t.php?nr=7>, dostęp 28.08.2012).

Gry RPG są jednym z przejawów twórczości fanowskiej, czyli amatorskiej twórczości inspirowanej tymi treściami kultury popularnej, które stanowią dla fanów przedmiot szczególnego zainteresowania. Jak się wydaje, uprawianie tego rodzaju twórczości to najwyższy stopień fanowskiego zaangażowania, ponieważ wymaga dokładnego zaznajomienia się z daną dziedziną oraz poświęcenia działaniom sporych nakładów (np. czasu, pieniędzy). Udział w rozgrywkach, a zwłaszcza przygotowywanie scenariuszy, prowadzenie sesji czy opracowywanie własnych

podręczników i systemów autorskich, wymaga dokładnej znajomości wielu szczegółów, które zostały przedstawione w oficjalnych utworach i podręcznikach do danego systemu gier RPG (np. w przypadku gry w realiach uniwersum *Star Treka* konieczna jest znajomość cech różnych ras, okrętów, strojów, technologii, uzbrojenia itd.) oraz poświęcenia temu pewnej ilości wolnego czasu. Należy podkreślić, że fani nie uprawiają tego rodzaju twórczości z chęci zysku. Uczestniczą w rozgrywkach oczywiście głównie dla zabawy i dla przyjemności, a także ze względu na możliwość spędzenia czasu w gronie osób interesujących się tą samą dziedziną. Takie motywacje stają się jednak mniej oczywiste, gdy chodzi o przygotowywanie systemów autorskich czy podręczników, czyli działania, które mogłyby przynosić zyski. Wiele systemów RPG jest przecież produkowanych i sprzedawanych przez komercyjne firmy. Jednak w przypadku twórczości fanów główną motywacją pozostaje zabawa, a także chęć osiągnięcia wyższego prestiżu w grupie fanowskiej, nauczenia się czegoś nowego czy szerszego rozpropagowania ulubionej dziedziny kultury (por. Juza, Pręgowski 2010). Warto tu także nadmienić, że paradoksalnie fani bywają bardzo krytyczni w ocenie dzieł z interesującej ich dziedziny. Mając szczególnie dużą wiedzę na ich temat, bywają boleśnie świadomi różnych niedociągnięć czy fabularnych sprzeczności. Twórczość fanowska – w tym także gry RPG – jest podejmowaną przez fanów próbą poprawienia bądź uzupełnienia treści stworzonych oficjalnie. To, czego tam brakuje, fani tworzą wówczas lub uzupełniają sami. W sesji RPG można jasno określić i doprecyzować wszystko to, co w oficjalnych utworach zostało w jakiś sposób zaniedbane.

Jeden z badaczy zjawiska gier RPG, Jerzy Z. Szeja (2004), wskazuje na takie właśnie przyczyny rosnącej popularności tego rodzaju rozrywki: możliwość uczestnictwa w archetypicznych historiach, interaktywność zamiast biernego odbioru, budowanie związków z innymi osobami o takich samych zainteresowaniach. Można zatem powiedzieć, iż gry RPG zajmują ważne miejsce w ramach zjawiska zwanego kulturą partycypacji.

Gry RPG a procesy konwergencji mediów

Przemiany społeczne polegające na zwiększeniu uczestnictwa w kulturze coraz szerszych rzesz ludzi – czego przejawem jest zjawisko gier RPG – nie byłyby możliwe bez przemian w sferze mediów. Obecnie media zaczynają ulegać szybkiej konwergencji. Polega ona na tym, iż media, które wcześniej nie były ze sobą ściśle związane, upodabniają się do siebie i zdają się ewoluować w podobnym kierunku. Proces ten jest nieodłącznie związany z upowszechnieniem się Internetu. Pod wpływem globalnej sieci zmieniają się tradycyjne media masowe, takie jak prasa, radio czy telewizja. Stają się coraz bardziej interaktywne, często wykorzystują Internet, aby prowadzić dialog ze swoimi odbiorcami; mogą również całkowicie lub częściowo przenosić się do Internetu (np. umieszczać w sieci pewne wytworzone przez siebie treści). Odbiorcy mają w tej sytuacji nie tylko coraz większy wpływ na kształt przekazu, ale także sami mogą wchodzić stosunkowo łatwo w rolę

nadawców. Pod wpływem mediów masowych zmienia się także sam Internet, który może służyć nie tylko komunikacji interaktywnej, ale również jednostronnej, z czego często korzystają także sami użytkownicy, publikując w sieci efekty swojej twórczości. Internet staje się w tej sytuacji rodzajem supermedium, łączącym w sobie różne sposoby komunikowania: od przekazów jednostronnych, poprzez komunikację grupową do całkowicie spersonalizowanej wymiany informacji (por. Morris, Ogan 1996).

Utwory, do których odwołują się systemy gier RPG, są produkowane przez oficjalne instytucje nadawcze i dystrybuowane głównie przez tradycyjne media masowe (np. książki, kino, telewizja). Co ciekawe, są to jednak często już na wstępie utwory transmedialne. Stanowią nie tyle jeden skończony i zamknięty przekaz, co całe złożone zjawisko kulturowe. Dla przykładu, *Gwiezdne Wojny* to nie tylko 6 filmów kinowych, ale także książki i komiksy (często znacznie poszerzające wizję świata zawartą w filmach), gry komputerowe, animacje, planowane seriale telewizyjne oraz oficjalne strony internetowe. Marsha Kinder nazywa taką intertekstualną sieć skupioną wokół jednego motywu czy postaci „supersystemem” (za: Filiciak 2006: 170). W przeważającej mierze przekazy stosowane w ramach tych „supersystemów” są przeznaczone tylko do odbioru². Znamiennym wyjątkiem są jednak właśnie oficjalnie wydawane i rozpowszechniane podręczniki z systemami gier RPG, na podstawie których gracze tworzą nowe historie rozgrywane w świecie znanym im już z książek czy kina (przykładem takiego podręcznika może być wydany w 2009 r. *A Song of Ice and Fire Roleplaying*, oparty na motywach zawartych w sadze *Pieśń lodu i ognia*).

Bywa też tak, że systemy gier RPG powstają jako utwór oryginalny, nie będący adaptacją znanych już tekstów kultury, choć niejednokrotnie w jakiś sposób nimi inspirowany. Tak było w przypadku pierwszego oficjalnie stworzonego i wciąż szalenie popularnego systemu gier RPG *Dungeons&Dragons*, wydanego w 1974 r., który zawierał aluzje do wątków mitologicznych oraz do dzieł z gatunku *fantasy* autorstwa m.in. Tolkiena czy Lovecrafta. Tak też jest w przypadku polskiej gry *Neuroshima*, której postapokaliptyczna konwencja inspirowana była powieścią *Aleja Potępienia* autorstwa Rogera Zelaznego oraz grą komputerową *Fallout* i licznymi filmami *science fiction*, takimi jak *Mad Max*, *Terminator* czy *Matrix*. Co ciekawe, na podstawie opracowanych w ten sposób systemów gier RPG powstają kolejne utwory, głównie inne gry (komputerowe, karciane, planszowe) oraz opowiadania i powieści; w 2000 r. powstał natomiast film kinowy *D&D – The Movie* na podstawie gry *Dungeons&Dragons*. Gry RPG także w tym przypadku pozostają zatem utworem transmedialnym. Przykłady te pokazują, że gry RPG mogą być nie tylko rodzajem adaptacji innych utworów, ale że same bywają również materiałem, który podlega dalszym adaptacjom. Co ciekawe, o ile w tym pierwszym przypadku dochodzi do

² Odbiór ten nie musi być całkowicie bierny. Przekaz nie zawsze jest podany odbiorcy w gotowej postaci; bywa, że odbiorca musi sam lub we współpracy z innymi odszukać wszystkie jego elementy, złożyć je w całość, odczytać i zinterpretować. Tym niemniej nie jest tu wymagana od odbiorców żadna aktywność twórcza.

przekształcenia tekstów przekazywanych w sposób jednostronny w zabawę opartą na komunikacji wielostronnej, o tyle w tym drugim przypadku może zachodzić sytuacja odwrotna: interaktywna rozgrywka RPG zostaje przekształcona w utwór literacki bądź filmowy, staje się zatem przekazem jednostronnym.

Niezależnie od tego, czy systemy gier RPG powstają jako część opisywanego przez Kinder „supersystemu” czy też jako utwór oryginalny, są w opisywanych powyżej przypadkach produkowane komercyjnie przez instytucje „przemysłów kultury”. Tymczasem, jak zauważa Jenkins (2007: 22), „konwergencja obejmuje nie tylko materiały produkowane komercyjnie i usługi krążące w dobrze uregulowanych, przewidywalnych obwodach. [...] Konwergencja następuje także, gdy ludzie biorą media w swoje ręce”. Zjawisko to opiera się zatem nie tylko na wykorzystaniu wielu mediów w konstruowaniu przekazu; niezbędnym jej warunkiem jest również aktywność wszystkich stron zaangażowanych w proces komunikacji. Kultura partycypacji jest nieodłączną częścią zjawiska konwergencji. Należy zatem zauważyć, że oprócz „oficjalnych” podręczników kodyfikujących systemy gier RPG istnieją także liczne bazujące na nich podręczniki lub dodatki stworzone przez fanów, albo też stworzone oddolnie podręczniki i systemy wykorzystujące realia danego uniwersum, ale poza tym całkowicie autorskie i oryginalne. Przejawem kultury partycypacji są również scenariusze, które gracze tworzą sami, wspomagając się przy tym podręcznikiem lub nie.

Możliwość stworzenia tego typu własnych dzieł oferują ludziom przede wszystkim nowe media, które pozwalają na dokonywanie swobodnej rekombinacji danych składających się na przekazywane treści, na łączenie ich, przekształcanie i dystrybucję (por. Manovich 2006; Castells 2007). Szczególną rolę pełni tutaj Internet, który pozwala „zwykłym ludziom” włączyć się w proces tworzenia kultury na niespotykaną dotąd skalę. W przypadku gier RPG Internet jest wykorzystywany przez użytkowników na wiele sposobów. Pozwala odnaleźć się osobom, które są zainteresowane w ogóle takim rodzajem zabawy. Oferuje możliwość interaktywnej komunikacji, dzięki czemu możliwe jest organizowanie rozgrywek online, omawianie ich, a także wspólne przygotowywanie materiałów wspomagających rozgrywki. Służą temu portale i fora fanów danego utworu czy konwencji, ale również fora przeznaczone wyłącznie do prowadzenia rozgrywek RPG, np. <http://www.rpg.net/>, a w Polsce <http://strefarpg.net/> czy <http://www.lastinn.info/>. Podręczniki do gier RPG mogą być wydawane w sposób tradycyjny, ale często umieszczane są po prostu w Internecie, co dotyczy zwłaszcza podręczników autorskich. W sieci publikowane są także scenariusze sesji oraz opowiadania (czy inne utwory) oparte na motywach zawartych w danej sesji RPG bądź stanowiące kontynuację obecnych w niej wątków. Wiele tzw. *fan fiction*, czyli utworów fanowskich, ma swoje źródła właśnie w sesjach RPG.

Gry RPG jako szczególny rodzaj adaptacji – podsumowanie

Gry RPG stanowią pod wieloma względami nietypowy rodzaj adaptacji. Adaptuje się w nich nie tyle całe utwory, ile raczej wizję świata, jaka jest w nich zawarta. Wykorzystuje się jedynie wymyślone przez autorów uniwersum, aby rozegrać w nim zabawę według scenariusza samodzielnie napisanego, odgrywając postacie, które w oryginale (najczęściej) nie występowały. Być może popularność utworów z gatunku fantastyki jako inspiracji dla gier RPG wynika także z tego, iż proponują one realia radykalnie odmienne od tych znanych z życia codziennego, co czyni zabawę bardziej twórczą i atrakcyjną. W grach RPG nie chodzi o to, by odtworzyć dany tekst kultury, ale raczej wykorzystać zawarty w nim *entourage* do umiejscowienia w jego ramach zupełnie nowej fabuły stworzonej przez graczy. Jest to adaptacja, w której elementy twórcze zdecydowanie dominują nad odtwórczymi.

Nietypowy jest również podmiot, który tej adaptacji dokonuje. W przypadku gier RPG adaptacji nie czyni żadna oficjalna instytucja, ale „zwykli ludzie”, którzy nie poprzestają na biernym odbiorze kultury, ale angażują się aktywnie w procesy jej tworzenia i przekształcania. Wprawdzie podręczniki do gier RPG są często produkowane przez oficjalne instytucje nadawcze, ale istotę narracyjnych gier fabularnych stanowią nie one, ale same sesje. Właściwą formą adaptacji są tu właśnie poszczególne rozgrywki, a nie różnego rodzaju materiały pomocnicze. Należy jednak podkreślić, że i te materiały bywają niekiedy tworzone oddolnie, a także, co istotne, we współpracy z innymi osobami. W działaniach związanych z tymi grami biorą udział przede wszystkim fani danego obszaru kultury popularnej, dla których wspólna zabawa, inspirowana interesującymi ich utworami, jest ważnym czynnikiem integrującym.

Jeśli przyjąć, że adaptacja jest przystosowaniem danego dzieła do odbioru przy użyciu innego środka przekazu, to powstaje pytanie, co jest tym środkiem w przypadku gier RPG. Może nim być Internet lub po prostu mowa, jak ma to miejsce w przypadku sesji LARP. Biorąc jednak pod uwagę, że Internet nie jest po prostu kolejnym medium, ale łączy w sobie wiele różnych środków komunikowania, należałoby może mówić tu o adaptacji transmedialnej, wykorzystującej zarówno komunikację grupową (interaktywne rozgrywanie sesji), spersonalizowaną (kiedy rozgrywka wymaga dłuższej rozmowy pomiędzy dwiema postaciami, gracze rozgrywają ją często przez komunikator lub mailem, a następnie wklejają do sesji) jak i jednostronną (np. publikowanie spisanych sesji lub opowiadań na ich podstawie). Jest to także adaptacja intertekstualna, ponieważ zjawisko RPG to nie tylko poszczególne rozgrywki, ale także podręczniki i inne materiały pomocnicze, publikowane w postaci książek, w czasopiśmie dla fanów, a także w Internecie.

Warto też ponownie podkreślić, iż zasadnicza akcja sesji RPG rozgrywa się w wyobraźni graczy, co przypomina pod pewnymi względami odbiór dzieła literackiego, gdzie także czytelnik musi sam wyobrazić sobie, jak wyglądają opisywane zdarzenia i osoby. Udział w grze kilku osób wymaga jednak, aby wszyscy wyobrażali sobie jednocześnie to samo (choć oczywiście nie tak samo), co zasadniczo

odróżnia grę RPG od utworu literackiego, przeznaczonego do indywidualnego odbioru. Nieodłączną cechą zjawiska RPG jest bowiem wspólnotowość.

Warto na zakończenie zauważyć także, iż gry RPG stanowią ewenement we współczesnej kulturze audiowizualnej, która raczej stara się przekładać słowo na obraz; w przypadku gier RPG zachodzi tymczasem sytuacja odwrotna. Żywiołem gier RPG jest bowiem słowo, niezależnie od tego, czy jest mówione, czy też pisane.

Bibliografia

- Caillois R. (1973), *Żywioł i ład*, tłum. A. Tatarkiewicz, Warszawa.
- Castells M. (2007), *Społeczeństwo sieci*, tłum. M. Marody, K. Pawluś, J. Stawiński, S. Szymański, Warszawa.
- Filiciak M. (2006), *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa.
- Huizinga J. (1998), *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa.
- Jenkins H. (2007), *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa.
- Juza M., Pręgoski M.P. (2010), *Poczucie misji, pasja i zabawa jako motywacje twórczości amatorskiej w Internecie*, „Studia Medioznawcze”, 4.
- Manovich L. (2006), *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Warszawa.
- Morris M., Ogan Ch. (1996), *The Internet as a Mass Medium*, „Journal of Communication”, 46 (1).
- Siuda P. (2008), *Wpływ Internetu na rozwój fandomów, czyli o tym, jak elektroniczna sieć rozwija i popularyzuje społeczności fanów*, [w:] M. Sokołowski (red.), *Media i społeczeństwo. Nowe strategie komunikacyjne*, Toruń.
- Szeja J.Z. (2004), *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków.
- Welsch W. (2005), *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, tłum. J. Gilewicz, M. Hopfinger (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, Warszawa.

RPGs as a special example of adaptation of popular culture texts

Abstract

Role Playing Games (or narrative games) constitute an important phenomenon in the modern culture. RPGs consist in the players adopting fictitious character roles in the reality created according to a pre-established scenario, which is related to particular texts of culture – mainly popular culture. The games are a peculiar type of adaptation, as the adapted layer is not the text itself, but the vision of the world that the text presents. Both the texts and the corresponding games are transmedial in character, which associates this form of play to the process of media convergence. The phenomenon of RPGs is also inscribed in the cultural current of “participation culture”, in which people are not passive recipients of prepared messages, but active participants in their creation. In the case of RPGs, the participation involves enacting situations which reflect cultural archetypes, and creating cultural messages.

Słowa kluczowe: gry fabularne RPG, gra, zabawa, kultura partycypacji, Internet, konwergencja

Key words: Role Playing Games, game, play, participation culture, Internet, convergence

Marta Juza

doktor socjologii, adiunkt w Instytucie Filozofii i Socjologii Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie. Jej zainteresowania badawcze koncentrują się wokół socjologii masowego komunikowania, w szczególności wpływu Internetu na życie społeczne.