

ALEKSANDRA MOCHOCKA

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Polskie gry planszowe oparte na utworach literackich – rekonesans

We wstępie do wydanej w roku 2006 *Kultury konwergencji* Henry Jenkins witał czytelników w świecie, w którym zderzają się ze sobą różne rodzaje mediów i struktur władzy; na przykładzie m.in. takich franczyz (czy też, stosując określenie Michała Zająca, produktów totalnych¹) jak *Matrix* oraz *Harry Potter* Jenkins mówił o opowieściach transmedialnych (*transmedia storytelling*) jako coraz powszechniejszym sposobie funkcjonowania tekstów. Według Jenkinsa „rozrywka doby konwergencji mediów – integruje niezliczone teksty kultury, by stworzyć opowieść tak wielką, że nie zmieściłaby się w jednym tylko środku przekazu”². Jenkins pisze o „grze transmedialnej” (celowym tworzeniu środowiska konwergentnego, aby wykreować atraktora kulturowego, będącego zarazem aktywatorem kulturowym)³ i „opowieści transmedialnej”, która „rozwija się na różnych platformach medialnych, a każdy tekst stanowi wyróżniająca się i ważną część całości”⁴, przy czym „każda forma dostępu do marki powinna być samowystarczalna”⁵.

Rozpraszanie i zwielokrotnianie opowieści, zgodnie z myślą Jenkinsa możliwe dzięki postępowi technologicznemu w zakresie przechowywania, przesyłania i obróbki danych, wyznacza standardy medialne XXI wieku. Odbiorcy przy-

¹ „Produkt występuje jednocześnie we wszystkich postaciach medialnych (film kinowy, kasetta video, książka, gra komputerowa, komiks etc.)”. M. Zajac, *Promocja książki dziecięcej. Podręcznik akademicki*, Wyd. Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, Warszawa 2000, s. 164.

² H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007, s. 95.

³ Tamże.

⁴ Tamże.

⁵ Tamże.

zwyczajali się już, że mogą wybierać, czy interesującą ich historię poznają opowiedzianą w filmie (obejrzanym w kinie, na domowym telewizorze lub na telefonie komórkowym), w komiksie (utrzymanym w stylistyce zachodniej lub *à la* manga, na blogu (niejednokrotnie tak jak w grach ARG⁶ podszycującego się pod niefikcyjną rzeczywistość), poprzez grę komputerową (na konsolę lub PC) lub za pomocą wszelkiego typu zabawek (np. lalek). Tego typu rozpraszanie połączone z jednoczesnym integrowaniem treści uważa się za innowacyjne, przelamujące stare schematy. Interesujące wydaje się w tym kontekście spostrzeżenie, iż już ponad osiemdziesiąt lat temu podejmowano z powodzeniem podobne działania. W roku 1930 amerykański biznesmen Stephen Slesinger kupił od Alana Milne'a, autora literackiej postaci Kubusia Puchatka (w ówczesnej oryginalnej pisowni Winnie-the-Pooh)⁷. Slesinger rozpoczął wydawanie opartych na koncepcji Puchatka towarów, od płyt gramofonowych z słuchowiskami, przez slajdy do wyświetlania w specjalnych przeglądarkach, po zabawki, śliniaczki i termometry⁸. Wizerunek misia w czerwonym kubraczku, współcześnie nieodwołalnie kojarzony z Kubusiem Puchatkiem, pochodzi nie z opisu w tekście literackim czy nawet rysunku w książce, ale z ilustracji na płycie z muzyką⁹. Jednym z produktów Slesingera była gra planszowa.

Slesinger osiągnął niesamowity sukces, podbijając amerykański rynek i wpływając na wizerunek Kubusia (łączona obecnie z Puchatkiem korporacja Disney przejęła prawa do tej postaci dopiero w latach 60.). Pamiętać należy również, że już publikacja pierwszej historii o Kubusiu Puchatku miała – jak byśmy to powiedzieli współcześnie – charakter transmedialny: opowiadanie ukazało się 24 grudnia 1925 roku w piśmie „London Evening News”; następnego dnia odbiorcy mogli poszerzyć swoje doświadczenie, słuchając historii o misiu w radiu BBC¹⁰.

„Adaptacje wszystkiego i w każdą stronę; opowieści zawarte w wierszach, powieściach, sztukach, operach, obrazach, pieśniach, tańcach oraz *tableaux*

⁶ A. Mochocka, *Alternate Reality Games – gry rzeczywistości alternatywnej – zjawisko graniczne*, „Homo Ludens” 2011, nr 1 (3), s. 117–138.

⁷ *Stephen Slesinger, Inc. v. Disney Enters., Inc.*, <http://fairuse.stanford.edu/case/stephen-slesinger-inc-v-disney-enters-inc> [dostęp: 10.01.2015].

⁸ S.C. McKelway, *The Literary Character in Business and Commerce*, „The New Yorker” z dn. 26.10.1935, <https://www.youtube.com/watch?v=TxaknkCP4BA> [dostęp: 10.01.2015].

⁹ Okładka płyty, zdjęcie: <http://en.wikipedia.org/wiki/Winnie-the-Pooh#mediaviewer/File:PoohRCARRecord1932.jpg> [dostęp: 10.01.2015].

¹⁰ *Real Winnie the Pooh owner's footsteps retraced by great-granddaughter*, <http://www.bbc.com/news/uk-england-29847104> [dostęp: 10.01.2015].

vivants poddawane były nieustannym adaptacjom z medium do medium i z powrotem”¹¹, pisze Linda Hutcheon. Warto zauważyć, że zacytowana uwaga dotyczy epoki wiktoriańskiej. Również w dobie całkowicie niecyfrowej multiplikowano treści w wielu mediach. W czasach współczesnych przykładem takiego przepływania treści między mediami niecyfrowymi będą stanowiące przedmiot tego artykułu gry planszowe, które tak jak gra Slesingera o Kubusiu wykorzystują postacie, fabuły, motywy czy światy wykreowane uprzednio w tekstach literackich.

Pojawiające się na rynku polskim w ostatnich latach gry planszowe na podstawie tekstów literackich można podzielić na kilka kategorii. Pierwszą z nich będą pozycje takie jak *Mały Książę. Stwórz mi planetę!*¹², gra oparta na książce Antoine’a de Saint-Exupéry’ego *Mały Książę*, czy *Świat Dysku – Wiedźmy*¹³, wykorzystująca twórczość Terry’ego Pratchetta, lub też osadzona w świecie J.R.R. Tolkiena gra *Władca pierścieni*¹⁴, stanowiące polski przekład (lokalizację) gry stworzonej za granicą i odnoszącej się do obcojęzycznego tekstu literackiego jako swojego pierwowzoru. Podobną kategorią byłyby gry nielocalizowane, dostępne w wersji oryginalnej (jak np. *Gormenghast: The Board Game*¹⁵, planszówka wykorzystująca trylogię *Gormenghast* autorstwa Mervyna Peake’a). Jako trzecią kategorię można wyróżnić gry planszowe oparte luźno na koncepcji zaczerpniętej z tekstu literackiego, jednakże bez bezpośrednich odwołań (bazujące na powszechnie funkcjonujących w obiegu kulturowym skojarzeniach); do tej kategorii zalicza się *Robinson Crusoe*¹⁶. Ostatnią i coraz liczniejszą kategorią, której rozwój podpowiada, iż dokonuje się w tym zakresie pewien zwrot, byłyby polskie gry planszowe ściśle powiązane z polskimi tekstami literackimi: gra *Erynie*¹⁷ powiązana z *noirową* powieścią kryminalną Marka Krajewskiego *Erynie*¹⁸; *Game-dec*¹⁹ i cykl science fiction Marcina Przybyłka pod tym samym tytułem²⁰; *Enclave*.

¹¹ L. Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, Routledge, New York, London 2006, s. XI. Cytat w tłum. A. Mochockiej.

¹² Projektanci: Antoine Bauza, Bruno Cathala, REBEL.pl 2013.

¹³ Projektant: Martin Wallace, gra wydana przez Phalanx Games w 2013.

¹⁴ Projektant: Reiner Knizia, Bard Centrum Gier 2012.

¹⁵ Projektant: Philip Cooke, grafika Philip Cooke i John Howe, wydawca Sophisticated Games 2013.

¹⁶ Projektant: Ignacy Trzewiczek, Portal Games 2012.

¹⁷ Projektanci: Michał Stachyra, Maciej Zasowski, Kuźnia Gier/Znak 2010.

¹⁸ M. Krajewski, Wyd. Znak, Warszawa 2010.

¹⁹ Projektanci: Martin Ann, Jan Madejski, CDP.pl 2013.

²⁰ M. Przybyłek, *Granica rzeczywistości*, Wyd. superNowa, Warszawa 2004; *Sprzedawcy lokomotyw*, Wyd. superNowa, Warszawa 2006; *Zabaweczki. Błyski*, Wyd. superNowa, Warszawa 2008;

*Zakon Krańca Świata*²¹ oraz dwutomowa powieść *Zakon Krańca Świata* Mai Lidii Kossakowskiej²²; gra *Pan Lodowego Ogrodu*²³ oparta na motywach zaczerpniętych z tak zatytułowanego cyklu Jarosława Grzędowicza²⁴; oraz *Wiedźmin: Gra przygodowa*²⁵ odnosząca się do tzw. sagi o wiedźminie autorstwa Andrzeja Sapkowskiego²⁶.

Wśród wymienionych wyżej polskich tzw. planszówek na podstawie rodzimych tekstów literackich wyróżnić można dwie podgrupy: 1. gry projektowane i wydawane równoległe z książką oraz 2. gry projektowane na podstawie tekstu, który został wydany i odniósł uprzednio sukces. Do pierwszej z nich zaliczyć należy *Erynie. Gra ta* stanowi przykład szczególny, jako że opublikowano ją w formie zawierającego książkę Krajewskiego zestawu pudełkowego (zestaw składa się z zapakowanych w pudełko: książki w oprawie miękkiej, identycznej jak sprzedawana luzem; broszury promocyjnej, przedstawiającej pokrótce powieść i autora, stylizowanej na starą gazetę, oraz planszy do gry, kartonowych żetonów i pionków razem z nadrukowaną na pojedynczej kartce-ulotce instrukcją). Pozostałe tytuły powstały w pewnym, czasami znacznym (jak w przypadku *Wiedźmina*) odstępie czasowym od pojawienia się tytułu literackiego na rynku („Pierwszy pomysł pojawił się podczas czytania powieści, bo jakieś trzy lata temu. Jednak dopiero z początkiem ubiegłego wieku postanowiłem pozyskać licencję od autorki powieści”²⁷).

Kolejna klasyfikacja mogłaby dotyczyć udziału autora tekstu literackiego w procesie projektowania gry planszowej. Marcin Przybyłek aktywnie angażował się w prace nad grą. W wywiadzie udzielonym serwisowi Znad Planszy Przybyłek odpowiada na pytanie, jaki był jego wpływ na kształt gry:

Zabaweczki. Szstorm, Wyd. superNowa, Warszawa 2010; *Czas silnych istot*, ks. 1, Wyd. Fabryka Słów, Lublin 2012; *Czas silnych istot*, ks. 2, Wyd. Fabryka Słów, Lublin 2012.

²¹ Projektant: Krzysztof Wolicki, G3, RedImp Publishing, ST Games 2013.

²² M.L. Kossakowska, *Zakon Krańca Świata*, Wyd. Fabryka Słów, tom I i II, Lublin 2005–2006.

²³ Projektant: Krzysztof Wolicki, RedImp Publishing 2014.

²⁴ Wyd. Fabryka Słów, od 2005.

²⁵ Projektant: Ignacy Trzewiczek, Arclight, CD Projekt RED, Edge Entertainment, Fantasy Flight Games 2014.

²⁶ A. Sapkowski, *Krew elfów*, Wyd. superNowa, Warszawa 1994; *Czas pogardy*, Wys. superNowa, Warszawa 1995; *Chrzęst ognia*, Wyd. superNowa, Warszawa 1996; *Wieża Jaskółki*, Wyd. superNowa, Warszawa 1997; *Pani Jeziora*, Wyd. superNowa, Warszawa 1999.

²⁷ Krzysztof Wolicki, wywiad z Krzysztofem Wolickim, „Gra. Biuletyn. Gry Planszowe i Łamigłówki” 2013, nr 1 (17), s. 5.

Na wygląd – bardzo duży. Oczywiście pomysł kolistych pól i rozłożonych po bokach korporacji był jaśkowy [Jana Madejskiego], oczywiście resztą zajął się Tomek Maroński i Łukasz Matuszek, niemniej tym, kto zatwierdzał, prosił o modyfikacje, sugerował, stymulował i pilnował, byłem ja. Zarówno jeśli chodzi o kreację światów sensorycznych, planszy, jak i postaci tudzież ekwipunku, nawet gdy chodziło o kolory, we wszystkim maczałem palce. [...] Co do mechaniki, także się udzielałem, ale tutaj tylko na zasadzie sugestii [...]²⁸.

Na drugim biegunie znajdują się Andrzej Sapkowski czy Marek Krajewski; ten ostatni zdystansował się od projektu, zatwierdził grę, nie znając jej ani nie testując²⁹.

Pojawia się tu zresztą jeszcze jedno rozróżnienie: gra planszowa *Wiedźmin* odnosi się bardziej do świata gier cyfrowych CDP.pl niż bezpośrednio do prozy Sapkowskiego i stanowi część rozbudowywanego już uprzednio produktu totalnego (razem z filmami, figurkami, grą karcianą, puzzlami i swoją własną wersją cyfrową), podczas gdy pozostałe gry są pierwszą próbą rozszerzenia opowieści na inne niż tekst literacki media.

Nowoczesne gry planszowe są skomplikowanymi systemami, które z jednej strony stanowią mechanizm umożliwiający rozgrywkę, z drugiej zaś są pewnym zespołem znaków, które tworzą komunikat nawet wtedy, gdy nie zostaje uruchomiony tzw. *gameplay*³⁰. Można się tu odnieść do utrakwistycznej teorii dramatu, która jako równoprawne postrzega zarówno odbiór przedstawienia teatralnego w realizacji scenicznej, jak i indywidualną lekturę tekstu werbalnego, czytanego jak inne teksty literackie³¹. Kwestią otwartą jest, na ile gra planszowa (jako pewien obiekt) pełni funkcję hybrydalną, tak jak czyni to tekst dramatyczny, czy nie dominuje w niej porządek ludyczny. W tym drugim ujęciu znaki zawarte w grze są istotne wyłącznie (lub przede wszystkim) jako elementy umożliwiające rozgrywkę,

²⁸ *Gamedec – wywiad z autorem*, wywiad z Marcinem Przybyłkiem (Martin Ann) przepr. Mirosław „Tycjan” Gucwa, <http://miroslawgucwa.znadplanszy.pl/2013/09/01/gamedec-wywiad-z-autorem> [dostęp: 10.01.2014].

²⁹ J. Antczak, „*Erynie*” – gra planszowa oparta na książce Krajewskiego, „Gazeta Wrocławska” z dn. 4.11.2010, <http://www.gazetawroclawska.pl/artukul/328629,erynie-gra-planszowaopartana-ksiazce-krajewskiego,id,t.html> [dostęp: 10.11.2010].

³⁰ K. Salen, E. Zimmerman, *The Rules of Play*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2004, s. 171.

³¹ A. Zgorzelski, *System i funkcja. Ustalenie metodologiczne i propozycje teoretycznoliterackie*, Wyd. Gdańskie, Gdańsk 1999, s. 60.

i jako takie powinny być rozpatrywane, również w kontekście innych gier i ich mechaniki.

Pozajęzykowymi i językowymi elementami gry planszowej są: warstwa fizyczna, szata graficzna i ilustracje oraz przekaz werbalny. Elementem ludozycznym (umożliwiającym rozgrywkę) będą natomiast zasady gry. Na styku wszystkich tych wymienionych elementów powstaje – na skutek interakcji graczy z systemem gry – wspomniany wyżej *gameplay*, niematerialny komponent gry (cytując za Katie Salen i Erikiem Zimmermanem: „Gameplay to sformalizowana interakcja występująca, gdy gracze przestrzegają zasad danej gry i grając, doświadczają działania jej systemu”³²). Frans Mäyrä nazywa gry interaktywnymi systemami kulturowymi (*interactive cultural systems*), które umożliwiają tak zwaną ludozę (*ludosis*), czyli tworzenie znaczeń poprzez działanie zabawowe. Badacz kontrastuje ludozę z semiozą, rozumianą jako tworzenie znaczeń poprzez dekodowanie przekazów lub reprezentacji medialnej³³. Opierając się na spostrzeżeniach Salen i Zimmermana, Mäyrä zauważa, iż granie w grę wymaga opanowania nie tylko „pisanych”, eksplicytnych zasad gry, ale również implikowanych zasad i norm zachowań; w perspektywie kulturowej oznacza to, iż te implicytne zasady dostarczają informacji, pozwalających zrozumieć, czym jest gra w specyficznym kontekście socjokulturowym. Inaczej mówiąc, niepisane, ale ogólnie akceptowane zasady mówią o pozycji i znaczeniu danej gry w społeczności, mogą też wyjaśniać wiele zachodzących w tej społeczności procesów.

Adaptując do opisu gier planszowych wprowadzoną przez Andrzeja Drózdza klasyfikację przestrzeni książki³⁴, można wskazać, iż zewnętrzna przestrzeń gry (potraktowanej jako artefakt o swoistych cechach dystyngtywnych) jest trójwymiarowa (gra planszowa jako obiekt fizyczny, posiadający ciężar, wielkość itd.), jak również dwuwymiarowa (elementy typograficzne, ilustracje), natomiast jej wewnętrzna przestrzeń to potencjalny aktywowany *gameplay*, utrwalony za pomocą zasad gry, które z kolei zapisane są (najczęściej) jako przekaz werbalny.

Zewnętrzna przestrzeń gry w aspekcie przestrzennym obejmuje przede wszystkim wspomniany wyżej ciężar i wielkość pudełka z planszą, instrukcją, żetonami, kartami i kośćmi do gry:

³² K. Salen, E. Zimmerman, *The Rules of Play...*, s. 171.

³³ F. Mäyrä, *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, Sage Publication, Los Angeles 2008, s. 19.

³⁴ A. Drózdź, *Od liber mundi do hipertekstu. Książka w świecie utopii*, Biblioteka Analiz, Warszawa 2009, s. 19–24.

W pudełku z grą „Gamedec” znajdziecie:

- 10 postaci – każdą opisywaną przez Kartę Gamedeca i reprezentowaną przez pionek oraz serię żetonów,
- 100 kart Zadań napędzających fabułę gry,
- olbrzymią planszę prezentującą sieciowy świat przyszłości,
- 24 karty Ekwipunku,
- 16 kart Zleceń Korporacyjnych,
- mnóstwo żetonów obrazujących: Kredyty, Umiejętności, Reputację, Rany i Lagi,
- instrukcję, kości i kilka pomocnych znaczników,
- dwa dodatki, pozwalające modyfikować rozgrywkę³⁵.

W powszechnym obiegu funkcjonuje przekonanie, że dobra gra planszowa wykonana jest solidnie (nie powinna łatwo ulegać zniszczeniu), a co za tym idzie, musi mieć odczuwalny ciężar. Odbiorcy zwracają baczną uwagę – co odzwierciedlone jest m.in. w licznych recenzjach czy też zamieszczanych w serwisie YouTube filmach prezentujących tzw. *unboxing*, czyli rozpakowywanie zafoliowanej, nowo zakupionej gry – na jakość wykonania produktu (czystość cięcia kartonu, wytrzymałość, staranne ilustracje, nasycenie kolorów), planszy i innych, ruchomych elementów gry (dla przykładu, gra *Gamedec* rozczarowuje nieadekwatną, niską jakością dołączonych kości, o wiele brzydszych niż pozostałe, starannie wykonane części zestawu). Fizyczne elementy składowe gry mają swój zapach i teksturę; plansza do gry może zajmować sporą powierzchnię albo składać się z ruchomych kafli. Do tego typu elementów fizycznych zaliczają się także figurki (modele) i kostki do gry (sześć- lub wielościenne).

Dwuwymiarową warstwę fizyczną gry planszowej tworzą ilustracje, umieszczone na zewnątrz, jak i wewnątrz pudełka, na planszy, kartce czy książeczce z zasadami, na tzw. kartach postaci itd. Wspomagają budowanie świata przedstawionego, jak również charakteryzację postaci występujących w grze; dzięki ilustracjom świat osadzony jest w pewnej przestrzeni i czasie oraz powiązany z wybraną estetyką. I tak np. ilustracje z gry *Gamedec* są kolorowe, jaskrawe, dopracowane, hiperrealistyczne; ilustracje do *Enclave* są natomiast celowo rozmyte, o stłumionych barwach. *Gamedec* pokazuje wysoko zaawansowaną cywilizacyjnie przyszłość pięknych, silnych ludzi; *Enclave* mieści się w nurcie postapokaliptycznym.

³⁵ *Opis gry*, w: *Gamedec. Gra neoplanszowa*, <http://gamedec.cdp.pl/opis-gry/mechanika> [dostęp: 10.01.2015].

Wewnętrzna przestrzeń gry to odczytane z tekstów werbalnych i ikonicznych operacyjne zasady gry³⁶ oraz nadbudowane na nich (z wykorzystaniem niewidocznych zasad konstytutywnych oraz domyślnych³⁷) doświadczenie grania, czyli *gameplay*. Zasady operacyjne wyjaśnione są w instruktażu do gry, to polecenia dotyczące organizacji rozgrywki, które zgodnie z zasadami domyślnymi – czyli funkcjonującymi w rzeczywistości społecznej powszechnie uznawanymi regułami dobrego zachowania podczas gry – pozwalają graczom grać. Zasady konstytutywne, czyli algorytmy wbudowane w system gry, są niewidoczne dla graczy, ale mogą być (i są) poddawane analizie i krytyce przez graczy zaangażowanych (np. na potrzeby recenzji). Zasady konstytutywne mogą być sprowadzone do pewnej puli wzorców projektowych³⁸, opisywanych tak przez akademickich badaczy gier, jak i publikujących fanów.

Zasady konstytutywne i operacyjne można łącznie określić jako mechanikę gry. W opisie i analizie gier termin ten oznacza zespół zasad operacyjnych nadbudowanych na zasadach konstytutywnych, regulujący działanie systemu gry i możliwe działania graczy. Według przyjętego wśród badaczy gier modelu MDA (*mechanics–dynamics–aesthetics*) mechanika jest abstrakcyjnym konstruktorem odnoszącym się do algorytmów i ich przedstawienia w postaci danych liczbowych³⁹; należy ją odróżnić od tzw. dynamiki gry, czyli efektów uruchamiania przez graczy zasad w trakcie gry⁴⁰. Przywołując analogię dzieła literackiego, można powiedzieć, że relacja mechaniki (systemu) do dynamiki (procesu działania tegoż systemu doświadczanego przez użytkownika) ma się tak jak tekstu pojmowanego jako konstrukt znakowy (system) do procesu odbioru i interpretacji przez czytelnika.

Badania nad relacjami gier planszowych i literatury są zjawiskiem stosunkowo nowym, wymagającym zbudowania odrębnego aparatu pojęciowego i metodologii. Jeśli gry planszowe są obiektami o charakterze znakowym, których znaki funkcjonują i mogą być odczytywane w odniesieniu do różnych systemów⁴¹ (choć nadrzędne będzie tu ukierunkowanie na ludzoę

³⁶ K. Salen, E. Zimmerman, *The Rules of Play...*, s. 130–136.

³⁷ Tamże, s. 130–136.

³⁸ Tamże.

³⁹ R. Hunicke, M. LeBlanc, R. Zubek, *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*, w: *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, AAAI Press, San Jose CA 2004, s. 2, <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf> [dostęp: 09.03.2015].

⁴⁰ Tamże.

⁴¹ Por. B. Hojka, *Język i pismo w kontekście powiązań interdyscyplinarnych nauki o książce*, w: M. Kocójowa, red., *Seria III: ePublikacje Instytutu INiB UJ*, nr 7: *Biblioteki, informacja, książka: interdyscyplinarne badania i praktyka w XXI wieku*, 2010, s. 166–172.

i *gameplay*)), to relacje gier i powiązanych z nimi tekstów literackich należałoby, tak jak inne „nowe polisemiotyczne zjawiska komunikacyjne najlepiej opisywać językiem już istniejącym, przy otwartości na jego dostosowywanie do nowych potrzeb, reinterpretację i zmiany zakresu stosowania pewnych pojęć”⁴². W odniesieniu do relacji między grami planszowymi a tekstami literackimi wykorzystać można wspomnianą wyżej koncepcję Jenkinsa; w tym ujęciu podstawowym zagadnieniem mogłaby stać się refleksja nad udziałem gry planszowej w procesie tworzenia rozproszonej opowieści transmedialnej. W kontekście badania gier planszowych, które odnoszą się bezpośrednio do tekstów literackich, potencjalnie użytecznych koncepcji dostarczyć mogą: teoria paratekstualności w ujęciu Gerarda Genette’a⁴³, teoria ilustracji, teorie adaptacji filmowej (ekranizacji tekstów literackich) oraz przekładu intersemiotycznego, jak również teoria adaptacji jako produktu i procesu (kreacji, recepcji) według Lindy Hutcheon.

Paratekstualność (także palimpsestowość) relacji między grami planszowymi a literaturą wiąże się z zagadnieniem świadomości odbiorcy, który z jednej strony buduje pewien horyzont oczekiwań na podstawie z jednej strony już posiadanego bagażu interpretacyjnego, z drugiej strony pod wpływem obcowania ze znakami, zawartymi w peritekstach. Do tego bagażu przynależy zarówno wiedza o wyjściowym tekście literackim, jak i np. renomie projektanta gry (np. oczekiwanie, że gra światowej sławy projektanta Reinera Knizi powinna być rewelacyjna itp.). Relacje między grą planszową a literaturą, do której się dana gra odnosi, będą miały siłą rzeczy charakter intertekstualny, ale mogą wystąpić także dodatkowe intertekstualne powiązania – np. między grą planszową a innymi grami, w tym planszowymi, czy między grą a np. filmem. Dotyczyć one mogą wszystkich wyżej przywołanych elementów. Jeśli znamy mechanikę gry *Horror w Arkham* (notabene także powiązaną z literaturą, konkretnie z prozą H.P. Lovecrafta), możemy rozpoznać, że mechanika gry *Gamedec* jest podobna. Ilustracje do *Władcy pierścieni* projektu Johna Howe’a nie powielają wizerunków postaci znanych z filmów Petera Jacksona – graczom, którzy dobrze znają film (a właściwie produkt totalny, jakim jest *Władca pierścieni* wytwórni Warner Bros.), może wydać się to zaskakujące (Frodo Baggins nie przypomina Elijaha Wooda).

Gra planszowa mogłaby być także potraktowana jako rodzaj ilustracji do tekstu literackiego – przedmiotem analizy byłaby relacja, w jakiej gra pozostaje

⁴² E. Szczęsna, za: tamże, s. 170.

⁴³ G. Genette, *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, w: H. Markiewicz, red., *Współczesna teoria badań literackich za granicą*, t. IV, cz. 2, Wyd. Literackie, Kraków 1992.

stawałaby w stosunku do tekstu przekazanego werbalnie; podstawowymi układami są tu: symetria, wzmocnienie i sprzeczność⁴⁴; symetria ma miejsce wtedy, gdy ilustracja odzwierciedla przekaz werbalny, wzmocnienie, gdy dostarcza informacji zasadniczych dla konstruowania znaczenia, sprzeczność – gdy dochodzi do niezgodności przekazu werbalnego i ilustracji. Wymienione wyżej gry wydają się dążyć do relacji symetrii z wzorem literackim („Staralem się wiernie przelać świat z książki na planszę”, mówi Wolicki⁴⁵), wymaga to jednak dalszych pogłębionych badań, uwzględniających szereg innych teorii ilustracji. Teoria ilustracji przydatna jest też oczywiście do analizy ilustracji (rysunków) zamieszczonych na planszy, pudle, kartach itd. jako takich.

W przypadku adaptacji filmowej tekstu literackiego do czynienia mamy z wieloma, rozmaicie klasyfikowanymi, wariantami. Według Magdaleny Choczaj⁴⁶ wyróżnić tu można relacje funkcjonujące jako: transpozycja, „krzyżowanie”, adaptacja wierna, swobodna lub twórcza, tekst literacki jako „zabezpieczenie filmu” lub źródło „przekładu” (dokładne przeniesienie); komentarz, „zapożyczanie” (modyfikacja materiału); analogia (całkowite odejście od pierwowzoru); dekonstrukcja, interpretacja lub wykorzystanie tekstu jako inspiracji/punktu wyjścia dla dzieła autonomicznego, inspiracja tematem; „transformacja” (zachowana wymowa tekstu i dostosowanie do wymogów medium). Tak jak w przypadku traktowania gry planszowej jako ilustracji, wymienione zagadnienia mogą stanowić punkt wyjścia do dalszych badań.

Kolejną wartą uwagi w tym kontekście koncepcją jest przekład intersemiotyczny w ujęciu Maryli Hopfinger, czyli

przełożenie znaczeń komunikatu sformułowanego w jednym systemie semiotycznym w taki sposób, by dzięki wyborowi najodpowiedniejszych znaków z innego systemu znakowego i najodpowiedniejszej ich kombinacji otrzymać komunikat, którego znaczenia będą zbieżne ze znaczeniami komunikatu przekładanego⁴⁷.

Procesy przekładu intersemiotycznego zakładają konieczność osiągnięcia pewnej przystawalności systemów na poziomie znaczeniowo-kulturowym,

⁴⁴ M. Nikolajeva, C. Scott, *The Dynamics of Picturebook Communication*, „Children’s Literature in Education” 2000, vol. 31, nr 4, s. 225–226.

⁴⁵ Krzysztof Wolicki..., s. 5.

⁴⁶ M. Choczaj, *O adaptacji, ekranizacji, przekładzie intersemiotycznym i innych zmartwieniach teorii literatury, filmu i mediów*, „Przestrzenie Teorii” 2011, nr 16, s. 11–39.

⁴⁷ M. Hopfinger, *Adaptacje filmowe utworów literackich. Problemy teorii i interpretacji*, Wyd. Ossolineum, Wrocław 1974, s. 21.

znaczeniowo-budulcowym i budulcowym⁴⁸. Ten ostatni, jako specyficzny dla danego medium, jest całkowicie nieprzekładalny; jedynie poziom znaczeniowo-kulturowy poddaje się przekładowi bez ograniczeń⁴⁹. Podobnie wypowiada się kanadyjska badaczka Linda Hutcheon, wymieniając elementy, które poddają się adaptacji: będzie to opowieść, w tym motywy, postacie oraz jednostki narracji⁵⁰, zauważając, iż *telling, showing* oraz *(enabling) interaction* (opowiadanie, pokazywanie oraz umożliwianie zanurzenia się w pewnym środowisku, tak jak – odpowiednio – w literaturze, filmie i grach wideo czy parkach rozrywki) wymagają innego rodzaju zaangażowania, tak ze strony odbiorcy, jak i ze strony twórcy adaptacji⁵¹. Adaptacja powinna być zresztą według tej autorki rozważana nie tylko w postaci statycznej, jako gotowy produkt, ale także jako proces (zarówno produkcji, podczas której dokonują się zabiegi skracania, eliminowania, przyspieszania, selekcji itd., jak i odbioru)⁵².

W odniesieniu do analizy bagażu interpretacyjnego gracza-czytelnika przydatna może być teoria zaprezentowana przez Alicję Helman⁵³; nie każdy grający w grę musi znać tekst literacki, do którego gra się odwołuje, ale jeśli tak jest, to być może rozumie grę planszową inaczej (i zgodnie z założeniami Helman – pełniej), bo „uzupełnia” ją na podstawie lektury. Joanna Kuźnicka zauważa natomiast, że „rozważania te sprawdzają się, wówczas kiedy patrzymy na świat, posługując się przyczynowo-skutkowym paradygmatem myślenia, linearnym sposobem postrzegania, który – jak wynika ze współczesnych obserwacji kultury – zanika na rzecz przypadkowości, relatywizmu, mozaikowości [...]”⁵⁴. W pratekstach omawiany tu gier planszowych, takich jak wywiady z twórcami, recenzje, opisy na stronach sklepów internetowych czy filmy instruktażowe, pojawia się jednak zagadnienie świadomości odbiorcy:

Od razu warto zaznaczyć, że jest to autonomiczny produkt, z którego można czerpać przyjemność bez znajomości literackiego pierwowzoru [sic]. W ten rozbudowany świat gładko wprowadzi pięknie zilustrowana instrukcja dodatkowo zawierająca biogramy bohaterów, ogólny opis uni-

⁴⁸ Tamże, s. 83.

⁴⁹ Tamże.

⁵⁰ L. Hutcheon, *A Theory of Adaptation...*, s. 11–13.

⁵¹ Tamże, s. 12–13.

⁵² Tamże, s. 18–22.

⁵³ A. Helman, *Twórcza zdrada. Filmowe adaptacje literatury*, Wyd. Ars Nova, Poznań 1998, s. 18.

⁵⁴ J. Kuźnicka, *Gry adaptacyjne we współczesnym kinie*, Naukowe Wydawnictwo Piotrkowskie przy Filii Akademii Świętokrzyskiej, Piotrków Trybunalski 2003, s. 53.

wersum, światów sensorycznych i korporacji. Jednakże zaznajomienie się z książkami na pewno dostarczy znacznie większej przyjemności i zdecydowanie ułatwi rozgrywkę początkującym⁵⁵. [recenzent o grze *Gamedec*]

Śmiało można usiąść przy planszy, wysłuchać krótkiego wprowadzenia do świata i profesji pozyskiwaczy, będące [sic] nawiązaniem do książki, a następnie rozpocząć grę⁵⁶. [projektant o grze *Enclave*]

Przedstawione wyżej aspekty teoretyczne nie wyczerpują oczywiście problematyki badań nad relacjami tekstów literackich i nawiązujących do nich gier planszowych. To zarys rekonesansu na polu, które domaga się pogłębionych dociekań i analiz, także z wykorzystaniem kolejnych, nieomówionych w tym artykule narzędzi, jak chociażby narratologia transmedialna (*transmedial narratology*) w ujęciu Marie-Laurie Ryan⁵⁷. Wykorzystanie zaproponowanych rozwiązań oraz zwrócenie uwagi na specyfikę gier planszowych (składowe ich warstwy zewnętrznej i wewnętrznej) może jednak otworzyć drogę ku wyjaśnieniu mechanizmów regulujących ten specyficzny typ relacji.

Bibliografia

- Ann M., Madejski J., proj., *Gamedec: gra neoplanszowa*, CDP.pl 2013.
- Antczak J., „Erynie” – gra planszowa oparta na książce Krajewskiego, „Gazeta Wroclawska” z dn. 4.11.2010, <http://www.gazetawroclawska.pl/artukul/328629,erynie-gra-planszowa-oparta-na-ksiazce-krajewskiego,id,t.html>.
- Bauza A., Cathala B., proj., *Mały książę. Stwórz mi planetę!*, Rebel.pl 2013.
- Choczaj M., *O adaptacji, ekranizacji, przekładzie intersemiotycznym i innych zmartwieniach teorii literatury, filmu i mediów*, „Przestrzenie Teorii” 2011, nr 16, s. 11–39.
- Cooke P., proj., *Gormenghast: The Board Game*, Sophisticated Games 2013.
- Drózdź A., *Od liber mundi do hipertekstu. Książka w świecie utopii*, Biblioteka Analiz, Warszawa 2009.
- Genette G., *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, w: Markiewicz H., red., *Współczesna teoria badań literackich za granicą*, t. IV, cz. 2, Wyd. Literackie, Kraków 1992.
- Grzędowicz J., *Pan Lodowego Ogrodu*, t. I, Wyd. Fabryka Słów, Lublin 2005.
- Grzędowicz J., *Pan Lodowego Ogrodu*, t. II, Wyd. Fabryka Słów, Lublin 2007.
- Grzędowicz J., *Pan Lodowego Ogrodu*, t. III, Wyd. Fabryka Słów, Lublin 2009.
- Grzędowicz J., *Pan Lodowego Ogrodu*, t. IV, Wyd. Fabryka Słów, Lublin 2012.

⁵⁵ P. Deptuch, recenzja *Gamedec: gra planszowa*, [ttp://ww.dzikabanda.pl/tech,4/gamedec-gra-planszowa,2175.html](http://ww.dzikabanda.pl/tech,4/gamedec-gra-planszowa,2175.html) [dostęp: 10.01.2015].

⁵⁶ Krzysztof Wolicki..., s. 5.

⁵⁷ M.-L. Ryan, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. John Hopkins University Press, Baltimore 2001; M.-L. Ryan, *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*, University of Nebraska Press, Lincoln 2004.

- Helman A., *Twórcza zdrada. Filmowe adaptacje literatury*, Wyd. Ars Nova, Poznań 1998.
- Hojka B., *Język i pismo w kontekście powiązań interdyscyplinarnych nauki o książce*, w: Kocójowa M., red., *Seria III: ePublikacje Instytutu INiB UJ*, nr 7: *Biblioteki, informacja, książka: interdyscyplinarne badania i praktyka w XXI wieku*, 2010, s. 166–172.
- Hopfinger M., *Adaptacje filmowe utworów literackich. Problemy teorii i interpretacji*, Wyd. Ossolineum, Wrocław 1974.
- Hutcheon L., *A Theory of Adaptation*, Routledge, New York, London 2006.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
- Knizia R., proj., *Władca pierścieni*, Bard Centrum Gier 2012.
- Kossakowska M.L., *Zakon Krańca Świata*, t. I, Wyd. Fabryka Słów, Lublin 2005.
- Kossakowska M.L., *Zakon Krańca Świata*, t. II, Wyd. Fabryka Słów, Lublin 2006.
- Krajewski M., *Erynie*, Wyd. Znak, Kraków 2010.
- Krzysztof Wolicki, wywiad z Krzysztofem Wolickim, „Gra. Biuletyn. Gry Planszowe i Łami-główki” 2013, nr 1 (17), s. 5.
- Kuźnicka J., *Gry adaptacyjne we współczesnym kinie*, Naukowe Wydawnictwo Piotrkowskie przy Filii Akademii Świętokrzyskiej, Piotrków Trybunalski 2003.
- Mäyrä F., *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, Sage Publication, Los Angeles 2008.
- McKelway S.C., *The Literary Character in Business and Commerce*, „The New Yorker” z dn. 26.10.1935, <https://www.youtube.com/watch?v=TxaknkCP4BA>.
- Mochocka A., *Alternate Reality Games – gry rzeczywistości alterantymnej – zjawisko graniczne*, „Homo Ludens” 2011, nr 1 (3), s. 117–138.
- Nikolajewa M., Scott C., *The Dynamics of Picturebook Communication*, „Children’s Literature in Education” 2000, vol. 31, nr 4, s. 225–226.
- Przybyłek M., *Gamedec. Czas silnych istot*, ks. 1, Wyd. Fabryka Słów, Lublin 2012.
- Przybyłek M., *Gamedec. Czas silnych istot*, ks. 2, Wyd. Fabryka Słów, Lublin 2012.
- Przybyłek M., *Gamedec. Granica rzeczywistości*, Wyd. superNowa, Warszawa 2004.
- Przybyłek M., *Gamedec. Sprzedawcy lokomotyw*, Wyd. superNowa, Warszawa 2006.
- Przybyłek M., *Gamedec. Zabaweczki. Błyski*, Wyd. superNowa, Warszawa 2008.
- Przybyłek M., *Gamedec. Zabaweczki. Sztorm*, Wyd. superNowa, Warszawa 2010.
- Ryan M.-L., *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*, University of Nebraska Press, Lincoln 2004.
- Ryan M.-L., *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, John Hopkins University Press, Baltimore 2001.
- Salen K., Zimmerman E., *The Rules of Play*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2004.
- Sapkowski A., *Chrzest ognia*, Wyd. superNowa, Warszawa 1996.
- Sapkowski A., *Czas pogardy*, Wyd. superNowa, Warszawa 1995.
- Sapkowski A., *Krew elfów*, Wyd. superNowa, Warszawa 1994.
- Sapkowski A., *Pani Jeziora*, Wyd. superNowa, Warszawa 1999.
- Sapkowski A., *Wieża Jaskółki*, Wyd. superNowa, Warszawa 1997.
- Stachyra M., Zasowski M., proj., *Erynie*, Kuźnia Gier/Znak 2010.
- Trzewiczek I., proj. *Robinson Crusoe*, Portal Games 2012.
- Trzewiczek I., proj., *Wiedźmin: Gra przygodowa*, Arclight, CD Project RED, Edge Entertainment, Fantasy Flight Games 2014.
- Wallace M., proj., *Świat Dysku – Wiedźmy*, Phalanx Games Polska 2013.

Wolicki K., proj. *Enclave. Zakon Krańca Świata*, G3, RedImp Publishing, St Games 2013.

Wolicki K., proj. *Pan Lodowego Ogrodu*, RedImp Publishing 2014.

Zajac M., *Promocja książki dziecięcej. Podręcznik akademicki*, Wyd. Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, Warszawa 2000.

Zgorzelski A., *System i funkcja. Ustalenie metodologiczne i propozycje teoretycznoliterackie*, Wyd. Gdańskie, Gdańsk 1999.

Netografia

Deptuch P., recenzja *Gamedec: gra planszowa*, <http://ww.dzikabanda.pl/tech,4/gamedec-gra-planszowa,2175.html>.

Gamedec – wywiad z autorem, wywiad z Marcinem Przybyłkiem (Martin Ann) przepr. Mirosław „Tycjan” Gucwa, <http://miroslawgucwa.znadplanszy.pl/2013/09/01/gamedec-wywiad-z-autorem>.

Hunicke R., LeBlanc M., Zubek R., *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*, w: tychże, *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, AAAI Press, San Jose CA 2004, <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>.

Opis gry, w: *Gamedec. Gra neoplanszowa*, <http://gamedec.cdp.pl/opis-gry/mechanika>.

Real Winnie the Pooh owner's footsteps retraced by great-granddaughter, <http://www.bbc.com/news/uk-england-29847104>.

Stephen Slesinger, Inc. v. Disney Enters., Inc., <http://fairuse.stanford.edu/case/stephen-slesinger-inc-v-disney-enters-inc>.

Polish board games based on literary texts. Preliminary considerations

The article presents selected theories (pertaining to adaptations, intersemiotic translation, illustrations, and convergence) as applicable in the analysis of selected Polish board games created on the basis of literary texts, with the focus on how the specific features and qualities of board games, also highlighted here, determine the selection and possible application of the above mentioned theories.

Keywords: transmedia storytelling, adaptation, board games, convergence