

KATARZYNA FLORENCKA
Uniwersytet Wrocławski

Wiedźmina Geralta podróż z Zachodu:
transfery kulturowe w cyklu wiedźmińskim
Andrzeja Sapkowskiego
i serii gier komputerowych *Wiedźmin*

Wprowadzenie

Dzięki sukcesowi gry komputerowej *Wiedźmin* (CD Projekt RED, 2007), inspirowanej cyklem wiedźmińskim autorstwa Andrzeja Sapkowskiego, znacznie wzrosło międzynarodowe zainteresowanie historiami o wiedźminie Geralcie. O ile same powieści Sapkowskiego już wcześniej z powodzeniem tłumaczone były na inne języki, to dopiero seria gier komputerowych zdołała zdobyć większe zainteresowanie na cennych rynkach anglojęzycznych.

Artykuł ma na celu przedstawienie problematyki transferów kulturowych zachodzących pomiędzy opowieściami o wiedźminie w różnych mediach a tradycjami anglojęzycznej literatury fantasy oraz schematami komputerowych gier fabularnych o międzynarodowym zasięgu. Pierwsza część artykułu pokrótce przedstawia problem recepcji literatury fantasy w Polsce i wpływu, który wywarł na nią mocno osadzony w anglojęzycznej fantasy cykl wiedźmiński. W drugiej części natomiast podjęta zostanie próba określenia, czy w wypadku serii gier o wiedźminie mówić można o ponownym umiędzynarodowieniu opowiadanej w nich historii. Zaznaczyć należy, iż refleksja ta będzie dotyczyć przede wszystkim różnic pomiędzy odbiorem gry przez graczy polsko- i anglojęzycznych – jako że celem artykułu jest określenie wymiaru wymiany z tym właśnie kręgiem kulturowym.

Wiedźmin przybył z Zachodu – wpływ Sapkowskiego na kształt gatunku fantasy w Polsce

Nie ma raczej wątpliwości co do tego, iż współczesna odmiana gatunkowa fantastyki określana przez nas mianem fantasy przywędrowała do Polski – podobnie jak pod wieloma względami siostrzana jej wobec niej science fiction – z zagranicy. Literaturoznawcy co prawda próbują czasem poszukiwać śladów protofantastyki we wcześniejszych tekstach polskich autorów, jednak to, co dzisiaj jest postrzegane jako fantastyka, ma rodowód zdecydowanie zagraniczny. Wzorem innych badaczy rozpatrujących problematykę percepcji i odbioru fantastyki w Polsce w pewnym partiach artykułu odnosić się będą zarówno do fantasy, jak i do science fiction – polskie dzieje obydwu tych odmian gatunkowych są bowiem ze sobą blisko związane. Trzeba zaznaczyć, że przedmiotem mojego zainteresowania pozostaje przede wszystkim fantasy i w związku z tym wszelkie kwestie dotyczące science fiction będą traktowane przede wszystkim jako niezbędny kontekst, nie zaś problematyka wymagająca w tym miejscu szczegółowego omówienia.

Wiele miejsca w refleksji naukowej dotyczącej fantastyki zajmują również problemy definicji: niejasne są nie tylko podziały wewnątrz samych odmian gatunkowych (przyjmowane przez czytelników i krytyków za podziałami tworzonymi sztucznie przez wydawnictwa oraz księgarnie w celu promocji sprzedawanych tytułów), lecz także sam zakres pojęcia „fantastyka”. Ponieważ artykuł dotyczy w dużej mierze percepcji fantasy, aby uniknąć pułapek idących za próbami definicji, jako reprezentujące tę odmianę gatunkową identyfikować będą teksty rozpoznawane jako takie w popularnym dyskursie czytelnicznym.

Obydwie odmiany fantastyki¹ swój kształt, który uważany jest dzisiaj za kanoniczny i do którego odnoszone są nowe utwory do nich przypisywane, przybrały ostatecznie w XX wieku. W przypadku literatury fantasy wymieniać można wiele tekstów (zarówno XX-wiecznych, jak i wcześniejszych), które wywarły znaczny wpływ na tę odmianę gatunkową, w pierwszej kolejności jednak wypada przywołać kilka nazwisk i tytułów. Mowa tutaj przede wszystkim o opowiadaniach o Conanie Barbarzyńcy autorstwa Roberta

¹ Przy omówieniu pomijam wyróżnianą czasem w polskim literaturoznawstwie trzecią odmianę gatunkową fantastyki – horror – dla porządku, wzorem literaturoznawców anglosaskich, zaliczając ją do fantasy. Pominięcie horroru w moim wywodzie jest też dopuszczalne z racji stosunkowo niewielkiej roli, jaką odegrał w omawianych zjawiskach.

E. Howarda oraz o powieści *Władca pierścieni* J.R.R. Tolkiena². Zaliczyć je możemy do grupy tekstów, z których późniejsi autorzy czerpali inspirację zarówno dla postaci, fabuł, jak i metod tworzenia fikcyjnych krain, czyli wszystkiego, co złożyło się na stereotypowy obraz opowieści fantasy – powszechnie rozpoznawalny wzorzec, który można było zarówno powielać, jak i przekształcać.

W wypadku historii tworzenia i recepcji tekstów fantasy w Polsce trzeba pamiętać o specyficznych uwarunkowaniach krajowego rynku wydawniczego, w latach największego rozkwitu anglojęzycznej literatury fantasy kontrolowanego wszak w ogromnej mierze przez władze. Podobnie jak w przypadku science fiction, największy wpływ na obraz gatunku wywarły przekłady twórczości zagranicznych autorów – polski czytelnik miał więc dostęp jedynie do wyselekcjonowanej grupy tekstów, która pomimo swojej niereprezentatywności wpłynęła na obraz obydwu odmian gatunkowych³. Obraz ten odbija się w rodzimej twórczości. W przypadku science fiction za jego tendencją do kulturowej neutralności świata przedstawionego zdawało się stać odczucie, iż cecha ta w swoisty sposób uwiarygodniała zaawansowanie techniczne prezentowanych światów. Z kolei przy fantasy pierwsze teksty przynależące do tej odmiany gatunkowej, które dotarły do Polski, do tego stopnia zanurzone były w obcej sytuacji kulturowej, że tamtejsze dekoracje stały się praktycznie tożsame z samą odmianą.

Nawet w tekstach polskich autorów oczekiwane wręcz było występowanie angielskich elementów kulturowych. Najbardziej jaskrawym tego przykładem było pozostawianie w tłumaczeniach wielu nazw własnych w wersji oryginalnej. Tym samym nazwy dla anglojęzycznego czytelnika kulturowo neutralne, swojskie wręcz, dla czytelnika polskiego kreowały wrażenie obcości, znacznie większego niż w oryginale oderwania świata przedstawionego od codziennego doświadczenia. Skutkiem zadomowienia się nowych odmian gatunkowych w polskim systemie literackim poprzez przekłady z innych języków była więc swoista gloryfikacja elementów obcych w odbiorze odmian oraz ich pierwszych utworach pisanych przez rodzimych autorów.

² Więcej informacji na temat początków literatury fantasy oraz roli odegranej przez wymienione teksty znaleźć można między innymi w artykułach P. Kincaida *American fantasy 1820–1950* oraz E. Jamesa Tolkien, *Lewis and the explosion of genre fantasy*, zawartych w zbiorze: E. James, F. Mendlesohn, red., *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge University Press, Cambridge 2012.

³ D. Gutfeld, *Elementy kulturowe w angielsko-polskich przekładach science fiction i fantasy*, Wyd. UMK, Toruń 2012, s. 8.

Dorota Gutfeld widzi w tym problem nierównowagi sił kulturowych, wśród symptomów którego wymienia: kierunek, w którym dokonywane są zapożyczenia (z języka angielskiego do polskiego), dominację obcej nomenklatury (terminy „fantasy” i „science fiction” są zdecydowanie chętniej stosowane niż jakiegokolwiek ich polskojęzyczne odpowiedniki) oraz wspomniane już wyżej opóźnienie, z jakim do Polski przybyły obie odmiany gatunkowe⁴.

Jeśli więc po powyższym wstępie pominąć bardziej szczegółowe rozpatrywanie przekładów fantasy i przejść do tekstów pisanych przez polskich autorów – rodzimy „debiut” tej odmiany gatunkowej w latach 80. XX wieku dokonał się w dość interesującej sytuacji. Oto pierwsi autorzy próbujący swych sił w kreowaniu światów fantasy nie odbiegali co prawda daleko od wydawanych na Zachodzie tekstów, jednak to właśnie pokrewieństwo równocześnie sprawia, iż ich twórczość może (a wręcz powinna) być odczytywana w kontekście fantasy anglojęzycznej. Przykładem takiego autora jest właśnie Andrzej Sapkowski – pisarz, który za sprawą swojej ogromnej popularności wywarł chyba największy wpływ na kształt polskiej literatury fantasy. Publikacja większości historii z jego cyklu o wiedźminie przypada właśnie na lata kształtowania się polskiej odmiany tej literatury: od debiutanckiego opowiadania *Wiedźmin*, wydanego w 1986 roku w miesięczniku „Fantastyka”, aż po piąty tom sagi opublikowany w 1999 roku⁵.

Jak już było powiedziane, w cyklu Sapkowskiego szczególnie żywa jest tradycja anglosaskiej fantasy – nie tylko zresztą ona, lecz ta tradycja jest dla nas w tym artykule najistotniejsza. Ślady doświadczeń czytelniczych Sapkowskiego odnaleźć można zwłaszcza w konstrukcji fabuły pięciotomowej sagi, jawnie realizującej schemat epickiej wyprawy – *questu*. Pamiętać trzeba równocześnie, że zakres tych doświadczeń autora w zakresie literatury fantasy był prawdopodobnie szerszy niż zwykłego polskiego czytelnika – z racji posługiwania się językiem angielskim w stopniu zaawansowanym Sapkowski miał dostęp do większego zakresu anglojęzycznych tytułów, z czego wynikało obycie ze schematami gatunku i swoboda, z jaką się w jego granicach poruszał. *Quest* u Sapkowskiego nie jest już więc prostym poszukiwaniem

⁴ Tamże, s. 25.

⁵ Zaznaczyć należy, iż w 2013 roku opublikowana została jeszcze jedna powieść, której głównym bohaterem jest wiedźmin Geralt, zatytułowana *Sezon burz*. Jednak jako że wydana została ona po kilkunastu latach od ostatniego tomu sagi i nie kontynuuje jego fabuły (akcja powieści chronologicznie rozgrywa się podczas pierwszego tomu opowiadań), nie odgrywa ona większej roli w rozważaniach na temat wpływu twórczości Sapkowskiego na kształt polskiej fantasy.

specjalnego przedmiotu, wypełnianiem misji dziejowej. Wiedźmin Geralt podróżuje po świecie w poszukiwaniu swojej przybranej córki Ciri – jego celem jest jednak „tylko” ponowne z nią spotkanie i uratowanie jej przed czyhającymi na jej życie wrogami. Jego wędrówka przez długi czas bardziej przypomina jednak awanturnicze włóczęgi bohaterów Howarda niż wyprawę Froda do Mordoru; widoczne jest to zwłaszcza w tomach *Chrzest ognia* i *Wieża Jaskółki*, gdzie drużyna poszukująca dziewczyny podążać może jedynie za nikłymi poszlakami i jest szczególnie podatna na dłuższe (bezcelowe w kontekście jej celu) przerwy w podróży.

Sama Ciri jest w cyklu wiedźmińskim wybranką, obiektem przepowiedni, według której będzie miała decydujący wpływ na losy swojego świata; jest to jednak przeznaczenie, którego się świadomie zrzeka. W konkluzji cyklu Ciri opuszcza świat swoich narodzin, nie korzystając z możliwości wprowadzenia w nim zmian – nad przeznaczeniem i wyższym dobrem triumfują osobiste wybory postaci. Jakkolwiek nie jest to rozwiązanie w późniejszej fantazy niespotykane, symptomatyczne jest, iż pierwszy wielki cykl polskiej fantazy jest równocześnie realizacją schematów gatunkowych, jak i głosem polemicznym wobec nich. Tworzona przez polskich pisarzy fantazy jest więc zanurzona w kontekście jej starszej anglojęzycznej siostry: od samego początku dziełami, które stanowią jej genologiczne podłoże, pozostają te same teksty, co w przypadku fantazy tworzonej w języku angielskim.

Osobliwemu zagranicznemu rodowodowi polska fantazy zawdzięcza zestaw charakterystycznych dla niej cech, o których pisze Tomasz Majkowski w swojej monografii literatury fantazy w XX wieku⁶. Jakkolwiek lekko przesadzone wydaje się jego stwierdzenie, iż „Najbardziej może charakterystyczną wobec głównego, międzynarodowego nurtu jest niechęć polskich autorów do ambitnych projektów fikcyjnych realiów, będących specjalnością anglojęzycznych autorów”⁷, mówi ono sporo o tendencjach występujących w polskiej fantazy w pierwszych latach jej funkcjonowania. Autorzy chętnie zaczęli od krótszych form – czemu sprzyjał przejęty od pierwszych polskich autorów model wydawniczy „od pojedynczych opowiadań do pełnych powieści” – przez co trzeba było poczekać, zanim na przelomie XX i XXI wieku na rynku wydawniczym zaczęło pojawiać się więcej spójnych, ambitnych w założeniach przedstawień fikcyjnych światów fantazy, jak choćby cykle Anny Brzezińskiej czy Jarosława Grzędowicza. Charakterystyczna dla

⁶ T.Z. Majkowski, *W cieniu białego drzewa. Powieść fantazy w XX wieku*, Wyd. UJ, Kraków 2013, s. 394–402.

⁷ Tamże, s. 394.

polskiej fantazy, jak dalej zauważa cytowany wyżej badacz, pozostaje jednak swoista niechęć do wydawania uniwersalnych sądów etycznych: zamiast tworzyć proste aksjologiczne podziały w samym sposobie budowania świata, autorzy od samego początku skłaniają się raczej ku moralnej ambiwalencji oraz rozmyciu (bądź też kompletnemu braku) kodu moralnego. Co za tym idzie, bohaterów częściej motywują przesłanki osobiste niż przeznaczenie czy poczucie odpowiedzialności za losy świata.

Mimo wyraźnego pozostawania w polu referencyjnym fantazy anglosaskiej cykl Sapkowskiego zyskał sobie przez lata opinię literatury niestroniącej od nawiązań do polskiej rzeczywistości, nawet jeśli „więcej [ich] na poziomie dalekiego tła i nazewnictwa niż głównej akcji czy konstrukcji świata”⁸. Można postawić tezę, iż stało się tak nie tylko dzięki bezpośrednim nawiązaniom w świecie przedstawionym, lecz również dzięki zawarciu w tekstach istotnego dla Polaków kulturowego punktu odniesienia. Obok typowych dla fantazy anglosaskiej kontekstów opowieści arturiańskich, romansu rycerskiego czy mitologii celtyckiej w cyklu wiedźmińskim dopatrzyć się można wyraźnych wpływów prozy Henryka Sienkiewicza – np. część stylizacji językowych czy niektóre realizowane schematy fabularne – co zresztą nie umknęło uwadze badaczy⁹. Warto więc zastanowić się, czy do pewnego stopnia również tym cechom twórczość Sapkowskiego nie zawdzięcza tak dobrego odbioru w Polsce i tego, że stała się do tego stopnia wpływową – jako opowieści, które realizują co prawda obce wzorce fabularne, lecz zawierają przy tym wystarczająco dużo silnie rozpoznawalnych kulturowo elementów, aby polscy czytelnicy przyjęli te opowieści jako „swoje”. Krajowa fantazy, za sprawą umiejętnie przeprowadzonego i zaktualizowanego transferu kulturowego, stała się częścią światowego nurtu – kilka lat musiało jeszcze minąć, zanim zaakceptowane zostały śmielsze próby tworzenia fantazy odbiegającej od tego wzorca.

Ponowne umiędzynarodowienie? Gry z serii *Wiedźmin* i ich uniwersum

Drugą część artykułu chciałabym poświęcić zjawisku szczególnie interesującemu w kontekście wyłożonego wyżej rodowodu cyklu o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego – najbardziej chyba dzisiaj znanej jego adaptacji, czyli

⁸ D. Gutfeld, *Elementy kulturowe...*, s. 26.

⁹ T.Z. Majkowski, *W cieniu białego drzewa...*, s. 375–379.

produkowanych przez polskie studio CD Projekt RED serii gier komputerowych *Wiedźmin*. W momencie pisania tego artykułu składa się ona z dwóch już wydanych tytułów komputerowych: *Wiedźmin* (2007) i *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* (2011) oraz stanowiącej część tej franczyzy gry planszowej *Wiedźmin: Gra przygodowa* (2014). Na 2015 rok zapowiadana jest premiera trzeciej gry komputerowej, zatytułowanej *Wiedźmin 3: Dżiki Gon*. Według danych pochodzących od producenta obydwie dotychczas wydane odsłony serii sprzedały się w nakładzie ośmiu milionów egzemplarzy¹⁰. Nie zbliża się to co prawda do wyników sprzedaży osiąganych przez największe przeboje rynku gier (w takich wypadkach osiągany jest wynik od kilkunastu do nawet kilkudziesięciu milionów egzemplarzy), jednak wyraźnie pokazuje, że seria ta zaznaczyła swoją obecność na rynku międzynarodowym, zyskując sobie okazałe grono wielbicieli.

Gry z serii *Wiedźmin* zaliczane są do podgatunku fabularnych gier akcji (ang. *action RPG*), stanowiących odmianę komputerowych gier fabularnych cRPG, które wyróżniane są w tym gatunku ze względu na położenie w nich nacisku na elementy gier akcji (mowa tutaj zwłaszcza o systemie rozwoju bohaterów oraz sekwencjach walki rozstrzyganych w czasie rzeczywistym). Fabularnie stanowią one kontynuację sagi o wiedźminie: ich akcja rozpoczyna się pięć lat po zakończeniu sagi, zaś głównym bohaterem pozostaje Geralt z Rivii. Przyjęty model fabularny łączy wątki znane z cyklu wiedźmińskiego z tymi będącymi wytworem wyobraźni autorów scenariusza. Pozwala to na utrzymanie bezpośredniej łączności z literackim pierwowzorem, przy równoczesnym pozostawieniu twórcom szerokiego pola do opowiadania historii kierowanej zarówno do nowych graczy, jak i do tych, którzy twórczość Sapkowskiego znali już wcześniej.

Dwie wymienione grupy odbiorców niekoniecznie odpowiadają podziałowi na odbiorców polskich i zagranicznych – wszak twórczość Sapkowskiego tłumaczona jest na wiele języków i w wielu krajach, w których się ukazała, odniosła spory sukces – nie jest jednak nieusprawiedliwione przypuszczenie, iż odsetek odbiorców niezaznajomionych z sagą o wiedźminie będzie znacznie wyższy na rynkach zagranicznych niż w Polsce. Stan taki występuje zwłaszcza w przypadku odbiorców anglojęzycznych, na których skupia się moja uwaga. Cykl wiedźmiński wciąż jeszcze nie został wydany w pełni w języku angielskim, zaś jakość oficjalnych tłumaczeń pozostawia wiele do życzenia – z tych powodów cykl nie jest zakorzeniony w świadomości

¹⁰ *Wiedźmin* – dwie pierwsze części sprzedane w nakładzie 8 mln sztuk, <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=87486> [dostęp: 15.01.2015].

mości dużej grupy odbiorców do tego stopnia, co w Polsce. Należy również wziąć pod uwagę fakt, iż inny jest próg dostępności w tłumaczeniach gier, inny zaś w tłumaczeniach książek. W pierwszym wypadku w tłumaczeniu mogą zaginąć bądź zostać zniekształcone fragmenty tekstów czy dialogów, wciąż jednak możliwe jest czerpanie satysfakcji z innych aspektów gry: efektów wizualnych, ścieżki dźwiękowej czy mechaniki gry. W drugim natomiast ewentualne błędy czy zmiany tłumaczeniowe mają o wiele poważniejszy wpływ na odbiór tekstu.

Wysokobudżetowe produkcje, do których należą gry z serii *Wiedźmin*, z założenia kierowane są do międzynarodowego grona odbiorców; już na etapie produkcji przygotowywanych jest co najmniej kilka wersji językowych, co zdecydowanie zmniejsza prawo do roszczenia sobie przez jedną z nich miana „oryginalnej” (nie zmienia to jednak faktu, iż jedna z nich pozostaje wersją pierwotną). Jak zaznaczone było wcześniej, ma tutaj miejsce bardzo ciekawe odwrócenie sytuacji literackiego pierwowzoru: teksty pierwotnie kierowane do polskiego czytelnika, stanowiące zarówno realizację schematów znanych z anglojęzycznej fantazy, jak i polemikę z nimi, są adaptowane na potrzeby medium o zasięgu międzynarodowym. Gry o wiedźminie wprawdzie tworzone są przez Polaków, jednak dla nieporównywalnie bardziej zróżnicowanej grupy odbiorców od tej, której osiągnąć może twórczość Sapkowskiego. Kontekstem docelowego odbiorcy nie jest już przede wszystkim kultura polska i postrzeganie przez nią zewnętrznych zjawisk.

Interesująca jest w tym kontekście analiza sposobu odbioru fabularnej warstwy gier przez dwie wyróżnione grupy graczy. Osoby znające wcześniej sagę o wiedźminie w grze odnaleźć mogą wariację na temat dalszych losów ulubionych bohaterów, kreatywną inspirację tekstem źródłowym; jak wspomniano wcześniej, gry starają się zachowywać w miarę bliską łączność ze swoim literackim pierwowzorem. Oznaki tego podejścia można znaleźć przede wszystkim w elementach świata przedstawionego i stanowią one to, co Kevin Wilson identyfikuje jako *core elements* tekstu źródłowego, czyli jego najważniejsze, najbardziej rozpoznawalne elementy¹¹. Poza przeniesieniem samej koncepcji świata i zapożyczeniem niektórych wątków fabularnych w grach pojawiają się przede wszystkim znani z sagi bohaterowie – na czele z wiedźminem Geralemem, w którego gracie mogą się wcielić. Dostarcza to znającym literacki oryginał graczom zakres odniesień niezbędny do uruchamiania skojarzeń z cyklem Sapkowskiego.

¹¹ K. Wilson, *One Story, Many Media*, w: P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin, red., *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010, s. 91.

Na zupełnie innym poziomie działa odbiór warstwy fabularnej gier w przypadku odbiorców nieznających opowiadań ani sagi o wiedźminie. Jak już wspomniano wcześniej, do tej grupy zaliczyć można większość graczy anglojęzycznych. W ich wypadku zbyt mocne akcentowanie nawiązań do twórczości Sapkowskiego uczynić by mogło grę w dużym stopniu nieprzystępną. Zaskakująco skuteczny dla próby wyjścia poza dotychczasowy krąg odbiorców staje się zastosowany przez twórców gier chwyt narracyjny: kontrolowany przez gracza główny bohater Geralt cierpi bowiem na amnezję. Dla fanów twórczości Sapkowskiego wpływ tego rozwiązania na doświadczenie gry jest neutralny, są oni bowiem w stanie rozpoznawać pojawiające się w trakcie rozgrywki nawiązania do fabuły pierwowzoru. Z kolei dla graczy niezaznajomionych z książkami chwyt ten znacząco obniża próg wejścia do świata gry: Geralt jest postacią, w którą gracz ma za zadanie się wcielić, jednak jako protagonista i główna postać całego cyklu napisanego przez Sapkowskiego obciążony byłby zbyt wielkim balastem fabularnym dla nowych odbiorców. W tym wypadku wymóg wcielenia się w postać, która pamięć o wcześniejszych wydarzeniach utraciła, ułatwia im identyfikację z postacią, wraz z którą eksplorują i poznają świat gry. Przykłady takiego sposobu odbioru gry można znaleźć, oglądając zapisy rozgrywek publikowane w internecie w formacie znanym jako *Let's Play* (w którym rozgrywka nagrywana jest równocześnie z dotyczącymi jej komentarzami gracza). Obrazować to może jeden z dostępnych na serwisie YouTube zapisów fragmentu pierwszej gry, w którym Geralt spotyka się z trójką postaci, które dobrze znał w literackim pierwowzorze¹². Mimo że postacie te wspominają stare czasy – dla nieznanego cyklu o wiedźminie komentatora sytuacja wciąż pozostaje czytelna dzięki temu, iż gra zakłada taki sam poziom wiedzy o świecie gry zarówno u odbiorcy, jak i u kontrolowanej przez niego postaci.

W kontekście transferu kulturowego oraz procesu adaptacyjnego również interesująca jest struktura gier – a zwłaszcza pierwszej z nich. Jeśli pragnie się przyjąć tezę o ponownym umiędzynarodowieniu opowieści wiedźmińskich w grach komputerowych, należy zauważyć w pierwszej kolejności, iż historie te nie potrzebują zbyt wielu zmian na poziomie fabularnym czy budowy świata – z racji omówionych wcześniej wpływów anglojęzycznej fantazy na cykl książek spełniają one oczekiwania odbiorców względem tekstów z tego gatunku. Podobnie jednak jak siłą cyklu wiedźmińskiego był dialog ze schematami literatury fantazy, tak w niektórych miejscach omawianych gier pojawia się przerabianie schematów prezentowanego gatunku –

¹² Mr. Odd – *Let's Play The Witcher – Part 35 – Shani's Party and My Old Friend Dandelion*, <http://youtu.be/82jYwbcmtzU> [dostęp: 15.01.2015].

w tym wypadku są to jednak schematy gier cRPG. Gdy *Wiedźmin* trafił do sprzedaży, w recenzjach i doniesieniach prasowych szczególnie mocno podkreślano wbudowany w grę system wyborów moralnych, których konsekwencje potrafią się ujawnić po kilku bądź kilkunastu godzinach gry, skutecznie zniechęcając do popularnej praktyki wczytywania poprzedniego stanu gry po dokonaniu niepasującego graczowi wyboru, a zarazem skłaniając graczy do kontynuowania rozgrywki i większego wczuwania się w poznawaną historię.

Naciskiem kładzionym na narrację szczególnie wyróżnia się czwarty rozdział pierwszej gry. Symptomatyczne jest to, iż w jego warstwie fabularnej pojawiają się punkty odniesienia w różny sposób czytelne dla odbiorców pochodzących z różnych kultur: obok siebie pojawiają się nawiązania do twórczości H.P. Lovecrafta i do *Balladyny* Juliusza Słowackiego. Rozdział ten wyróżnia się też na tle reszty rozgrywki tempem i nastrojem, co zostało zresztą odnotowane w poświęconym mu felietonie zamieszczonym na popularnym serwisie o grach komputerowych Kotaku¹³. Poza uważnym podejściem do kwestii narracji możemy się w tym rozdziale dopatrzeć również zabawy schematami gatunku. Przykładowo: możliwe jest otrzymanie od jednego z potworów zadania, w ramach którego postać gracza zmuszona jest ukraść z pobliskiej wsi krowę i przyprowadzić ją do konkretnego miejsca (akt ten nie jest umowny, jak to zwykle bywa w cRPG – postać nie może włożyć do swojego plecaka krowy, musi więc ją samodzielnie poprowadzić). Przetworzenie schematów dokonuje się tutaj poprzez ich ośmieszenie i radykalną zmianę rejestru – co zresztą przywołać może na myśl podobne sposoby na prowadzenie krytycznego dialogu z tradycjami fantasy stosowane przez Sapkowskiego. Sama kulturowa zawartość opowieści o wiedźminie po przejściu do obiegu międzynarodowego raczej wpisuje się w popularne nurty gatunku fantasy, nie oferując na pierwszy rzut oka specjalnie oryginalnych rozwiązań. Twórcom gry udaje się jednak zaadaptować prawdopodobnie jeden z najistotniejszych aspektów literackiego cyklu o wiedźminie: jego dialogiczne podejście do kultury.

Bibliografia

- Gutfeld D., *Elementy kulturowe w angielsko-polskich przekładach science fiction i fantasy*, Wyd. UMK, Toruń 2012.
- James E., Mendlesohn F., red., *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge University Press, Cambridge 2012.

¹³ *The Witcher's Fourth Act Takes RPGs to the Next Level*, <http://kotaku.com/the-witchers-fourth-act-takes-rpgs-to-the-next-level-1623958861> [dostęp: 15.01.2015].

Majkowski T.Z., *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Wyd. UJ, Kraków 2013.
 Wilson K., *One Story, Many Media*, w: Harrigan P., Wardrip-Fruin N., red., *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010 s. 91–94.

Netografia

Mr. Odd – Let's Play The Witcher – Part 35 – Sbian's Party and My Old Friend Dandelion, <http://youtu.be/82jYwbcmtzU>.
The Witcher's Fourth Act Takes RPGs to the Next Level, <http://kotaku.com/the-witchers-fourth-act-takes-rpgs-to-the-next-level-1623958861>.
Wiedźmin – dwie pierwsze części sprzedane w nakładzie 8 mln sztuk, <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=87486>.

Wykaz gier

Trzewiczek I., proj., *Wiedźmin: Gra przygodowa*, Fantasy Flight Games, 2014.
Wiedźmin (PC), CD Projekt RED, 2007.
Wiedźmin 2: Zabójcy królów (PC), CD Projekt RED, 2011.

Witcher Geralt's journey from the West: cultural transfers in Andrzej Sapkowski's "The Witcher" series and its computer game adaptations

The article aims to explore the relationship between the English-language fantasy traditions and the highly popular Polish franchise *The Witcher*. Andrzej Sapkowski's series of novels and short stories about a monster slayer – so-called “witcher” – Geralt were among the first fantasy stories published by a Polish author and as such proved to be highly influential on the shape taken by the national fantasy in Poland. This paper attempts to assess the extent to which these stories are immersed in the English-language fantasy traditions. The second part of the paper explores the reverse cultural exchange that is taking place in *The Witcher* computer games – which are based on Sapkowski's works and are created by a team of Polish developers, but are produced from the very beginning for an international market.

Keywords: cultural exchange, fantasy literature, CRPG