

**Rafał Kochanowicz**

ORCID: 0000-0003-0378-0455

Uniwersytet Adama Mickiewicza w Poznaniu

## **Uniwersum *Fallouta* w kontekście *atomic culture***

**Słowa kluczowe:** gry komputerowe, *Fallout*, „kultura atomowa”, retrofuturyzm, apokalipsa

**Keywords:** computer games, *Fallout*, atomic culture, retro-futurism, apocalypse

### **The *Fallout* Universe in the Context of Atomic Culture**

#### Summary

The *Fallout* universe is an adaptive remix of themes that characterise the so-called (American) atomic culture. The creators of the universe have been developing it for years by entering into a dialogue with American pop-culture. *Fallout*'s storyworld is retro-futuristic and retrotopian in nature, a critique of the American Dream and a pessimistic diagnosis. Rebuilding civilization will not be possible because the negative aspects of human nature prevail over the nobler instincts. The apocalypse presented in this way is also a reflection — on a macroscale — of the universally understood 'evil,' which expresses itself — on a microscale — in ordinary human interactions. So the ultimate product of civilization — the actual 'atomic legacy' — will be mutations, aberrations, anarchy and barbarism.

Uniwersum (i zarazem supersystem rozrywkowy), które powstało wraz z serią gier „Fallout”, jest jednym z najbardziej rozpoznawanych zjawisk w obszarze cyfrowej kultury popularnej i od lat wywiera duży wpływ na jej rozwój. Historia wspomnianej serii sięga bowiem lat osiemdziesiątych ubiegłego stulecia, a jej początki wiążą się z pierwszymi zrealizowanymi pomysłami Briana Fargo i grą *Wasteland* z 1988 roku. Tytuł ten, powszechnie uważany za swoiste preludeum ca-

tego uniwersum *Fallouta*, jest jedną z pierwszych cyfrowych produkcji, w których dominuje tematyka związana z całym spektrum konsekwencji, jakie niesie z sobą wykorzystanie przez człowieka technologii jądrowej (popularnie określanej jako „atomowa”), poczynając od rozwiązań przemysłowych, przez ryzyko ekologiczne, a na apokaliptycznej wizji unicestwienia całej cywilizacji kończąc. Wszystkie te aspekty znajdują odzwierciedlenie w wirtualnej rzeczywistości *Fallouta*, choć zostały w niej przez twórców potraktowane w sposób, który pozwala dostrzec nie tylko szablonowe wykorzystanie „atomowego” kostiumu, lecz także swoisty dialog z amerykańską wersją *atomic culture*.

## Cyfrowe uniwersum *Fallouta*

Wspomniane uniwersum powstawało stopniowo i rozwijało się zgodnie z logiką i specyfiką *game industry*. Pierwsza gra z właściwej serii — *Fallout* — ukazała się dziewięć lat po premierze *Wasteland*, a jak do tej pory zwieńczeniem cyklu jest produkcja MMO — *Fallout 76* — z 2018 roku. W tworzeniu i niejako dokładaniu kolejnych elementów układanki tego supersystemu rozrywkowego przez lata uczestniczyło wiele firm i twórców, by wspomnieć chociażby Interplay Entertainment i Black Isle Studios, odpowiedzialne za dwie pierwsze odsłony serii, czy Bethesda Game Studios, Obsidian Entertainment i Bethesda Softworks, które współtworzyły kolejne.

W ciągu 20 lat rozwoju tej grywalnej wizji postapokaliptycznego świata sukcesywnie zmieniały się zarówno audiowizualna oprawa, jak i mechanika gry. Pierwotny pomysł Briana Fargo, który znalazł swą pierwszą cyfrową (z dzisiejszego punktu widzenia bardzo ubogą, przeznaczoną na komputery 64-bitowe) konkretyzację w *Wastelandzie*, zyskał wraz z postępowem technologicznym graficzny format tak zwanego rzutu izometrycznego, by ostatecznie zaoferować odbiorcom niemal filmowy wymiar trójwymiarowego, otwartego świata. Poszerzył się też zakres tematyczny określający charakter rozgrywki. Twórcy stopniowo rozbudowywali *lore Fallouta*, prezentując kolejne lokacje i wypełniając je nowymi opowieściami. To jednak, co wciąż decyduje o dystynktywnym charakterze tego uniwersum i jego niegasnącej popularności — wizja świata po nuklearnej zagładzie i intertekstualne nawiązania — pozostało niezmiennie<sup>1</sup>.

Za część reprezentatywną całego uniwersum można uznać *Fallouta 4* wraz z dodatkami (*Automatron*, *Wasteland Workshop*, *Far Harbor*, *Contraptions Workshop*, *Vault-Tec Workshop* i *Nuka-World*). Zarówno bowiem główna oś fabuły, jak

---

<sup>1</sup> Jako jeden z pierwszych na intertekstualne nawiązania w grze *Fallout 2* zwrócił uwagę Zbigniew Wałaszewski w znakomitym artykule „*Fallout 2*”: *postmodernistyczna gra komputerowa*, „Literatura i Kultura Popularna” 16, 2010, s. 133–143.

i konkretyzacje światotwórczych pomysłów w pełni oddają charakter świata oraz uchronijny, ideologiczny aspekt wpisany w serię<sup>2</sup>.

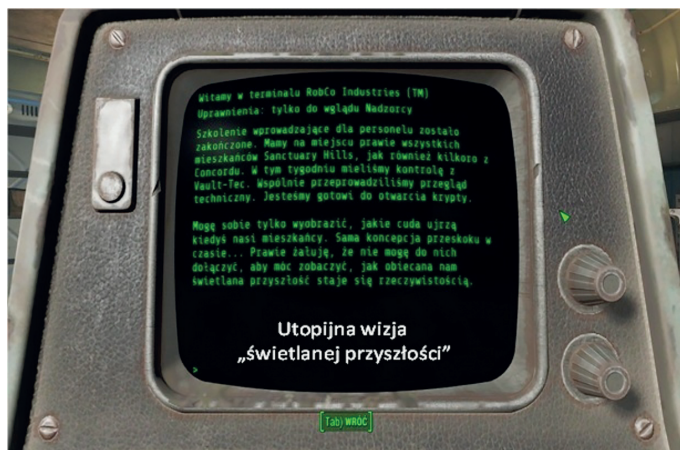
W pierwszym wypadku stykamy się z kolejną reaktualizacją motywów spełnionej apokalipsy oraz arki. Kataklizm jest efektem wojny nuklearnej między Chinami i Stanami Zjednoczonymi, która wybuchła — co jest ważne dla rozwoju fabuły — w sobotę 23 października 2077 roku. Ludzkość jednak całkowicie nie wyginęła. Niewielkie grupy przetrwały w tak zwanych kryptach (ang. *vault*) — schronach wybudowanych przez korporację Vault-Tec. Tę postapokaliptyczną rzeczywistość śledzimy w grze z perspektywy bohatera, który — zahibernowany — przetrwał w jednej z nich. Obudził się wszakże około 210 lat po kataklizmie, a jego historię, wpisaną w motyw podróży w czasie, od początku do końca określa retrospektywny punkt widzenia. Gracz wyrusza z bohaterem na poszukiwanie porwanego z krypty synka, a questowa wędrówka służy temu, by odbiorca zwiedził zrujnowany Boston i jego okolice oraz zapoznał się z możliwymi scenariuszami rozwoju mikrospołeczności walczących o przetrwanie w zdewastowanym świecie.

W tym też ujawnia się, wspomniany wcześniej i typowy dla całej serii, aspekt ideologiczny. Twórcy bowiem z niezwykłą precyzją kreślą trybalistyczne modele ocalałych wspólnot i zestawiają z sobą często skrajne ideologie i światopoglądy. Warto podkreślić, że nie oceniają ich przy tym zbyt nachalnie, by graczowi pozostawić jak największy wybór we współtworzeniu zaprojektowanych scenariuszy rozwoju akcji. Dla przykładu militarystyka i brak tolerancji reprezentowany przez Bractwo Stali zostaje w tej perspektywie zestawiony z empatyczną utopią Trasy, której przedstawiciele „uczłowieczają” doskonałe syntetyczne ludzkie imitacje. Te ostatnie, tak zwane syntki, są z kolei produktem Instytutu, hołdującego technokratycznym aspektem utopii. Między wspomnianymi i skonfliktowanymi frakcjami próbują znaleźć swoje miejsce wszelkiej maści wykołajeńcy, indywidualiści, społeczności złożone z wyrzutków i bandytów oraz Minutemani, reprezentujący cywilną inicjatywę osadniczą.

W świecie *Fallouta* toczy się więc walka o przeżycie kolejnego dnia oraz o ideologiczny wymiar codzienności. Prowadzący bohatera gracz/odbiorca/współtwórca eksploruje tę wpisaną w cyfrowe środowisko problematykę i może dość wnikliwie ją analizować — zestawiać pierwotne intencje i ostateczne efekty, teorię z praktyką, utopijne ideologie z antyutopijną rzeczywistością. Służy temu rozwarstwienie retrospektywnego charakteru opowieści na zróżnicowane perspektywy temporalne (przed–po, wcześniej–później), ujawniające światopoglądową konfrontację i odsłaniające ludzkie dramaty na tle przemian cywilizacyjnych. Wypada przy tym podkreślić, że uniwersum *Fallouta* jest niemal modelowym przykładem wieloaspektowej funkcjonalizacji i wykorzystania narracji środowiskowej. Informacje związane ze światem i jego przeszłością są bowiem nie tylko implikowa-

<sup>2</sup> Uchronia w tym przypadku sprowadza się do alternatywnego biegu historii po II wojnie światowej. W świecie *Fallouta* nie wykorzystuje się zatem między innymi tranzystorów, a technologia opiera się w dużej mierze na lampach próżniowych i silnikach fuzyjnych.

ne w samej scenarii totalnego rumowiska czy w precyzyjnie zaprojektowanych elementach tła, ale w ramach rozgrywki mogą być też z nich wydobywane na zasadzie aktywowania ocalałych terminali oraz odnajdywania dzienników, listów czy wspomnień. Innymi słowy, gracz może tropić wszystkie pozostałości ludzkiej aktywności, które niczym rozsypane puzzle zbiera, współtworząc w ten sposób postapokaliptyczną światoopowieść<sup>3</sup>. O jej rozmiarach i kompletności decyduje przy tym sam, gdyż oprócz wpisanych w wątek główny koniecznych warunków rozgrywki pozostałe fragmenty mają charakter fakultatywny. W niczym nie zmienia to jednak faktu, że nawet mniej dociekliwi gracze mogą już na początku przygody zapoznać się z zaprojektowanym przez twórców kontrowersyjnym aspektem korporacjonizmu, na przykład czytając dziennik nadzorca jednego ze schronów i zestawiając oficjalny przekaz troszczącej się o ludzkie życie korporacji z ukrytymi realiami — schrony miały nie tylko ratować ocalałych, ale równocześnie być lokacjami testowymi.



Ilustracja 1. Zrzut ekranu z terminalem korporacji (1)

Źródło: Bethesda Game Studio, *Fallout 4*, wyd. Bethesda Softworks, 2015.

<sup>3</sup> Termin „światoopowieść” obszernie opisuje Marie-Laure Ryan we wprowadzeniu do *Storyworlds across Media Toward a Media-Conscious Narratology*: „Nowadays we have not only multimodal representations of storyworlds that combine various types of signs and virtual online worlds that wait to be filled with stories by their player citizens but also serial storyworlds that span multiple installments and transmedial storyworlds that are deployed simultaneously across multiple media platforms, resulting in a media landscape in which creators and fans alike constantly expand, revise, and even parody them” — M.L. Ryan, *Introduction*, [w:] M.L. Ryan, *Storyworlds across Media Toward a Media-Conscious Narratology*, Nebraska 2014, s. 1, <https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=1273&context=unpresssamples> (dostęp: 10.12.2022).



Ilustracja 2. Zrzut ekranu z terminalem korporacji (2)

Źródło: Bethesda Game Studio, *Fallout 4*, wyd. Bethesda Softworks, 2015.

W ukazanej hipokryzji koncernu trudno nie dostrzec śladów krytyki zjawisk współczesnych, by wspomnieć chociażby nie do końca etyczne zachowanie obecnych cyfrowych gigantów w kwestii zarządzania danymi użytkowników<sup>4</sup>. Takich swoistych, dystopijnych ekstrapolacji w świecie *Fallouta* jest więcej. Zarówno współgrają one z wątkami ekologicznymi, jak i współtworzą uchronijnie uzasadniony dialog z „amerykańskim snem” i *atomic culture* (zob. ilustracje 1–2).

## *Atomic culture* — stylistyczne nawiązania

Retrospekcja, która szczególnie w *Falloutcie 4* staje się specyficznym wehikułem narracyjnym — co w sposób artystyczny ukazuje już jeden z tak zwanych trailerów, w którym świat oglądany niejako z perspektywy psa jest kolażem złożonym z przenikających się obrazów amerykańskiego stylu życia sprzed katastrofy oraz powojennych zgliszczy — narzuca skojarzenia z Baumanowskim pojęciem retrotopii i sensem często przywoływanego cytatu:

Z ruchu podwójnej negacji utopii rozumianej w tradycji More’a — odrzucenia jej, a następnie wskrzeszenia — dziś rodzą się „retrotopie”: wizje osadzone w utraconej/skradzionej/porzuconej, ale nieumarłej przeszłości, zamiast przywiązania do tego, co dopiero ma się narodzić, a więc do przyszłości jeszcze niezaistniałej<sup>5</sup>.

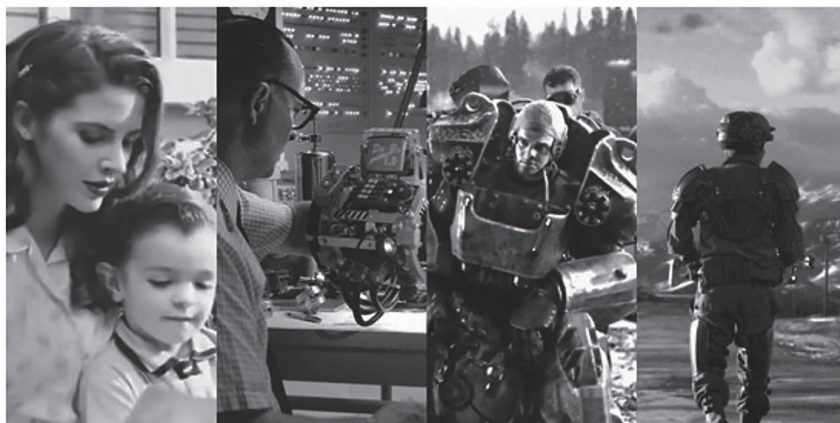
<sup>4</sup> Por. *Programiści sprzedawali dane użytkowników Facebooka*, Wirtualna Polska, 3.11.2010, <https://tech.wp.pl/programisci-sprzedawali-dane-uzytownikow-facebooku,6034893497664641a> (dostęp: 10.12.2022).

<sup>5</sup> Z. Bauman, *Retrotopia. Jak rządzi nami przeszłość*, przeł. K. Lebek, Warszawa 2018 s. 13; por. M. Kłosiński, *Technologie nostalgii. Analiza retrotopii w grze „World of Warships”, „Postscriptum Polonistyczne” 25, 2020, nr 1, s. 277.*



W tym przypadku „nieumarła” całkowicie przeszłość ma jednak aspekt podwójny. Z jednej strony w planie fabularnym gry jest po prostu „utraconym ramieniem” — rodziną, stylem życia czy jakimkolwiek poczuciem bezpieczeństwa; z drugiej zaś — sam projekt tego fantastycznego świata i jego stylistyka stają się — by użyć określenia Marka Hendrykowskiego<sup>6</sup> — adaptacyjnym miksem motywów jednoznacznie nawiązujących do amerykańskiej *atomic culture*.

W tym ujęciu uniwersum *Fallouta* można uznać — w ślad za Michałem Kłosińskim, który analizuje retrotopijny charakter *World of Warships* — za przesyczone zarówno „technologią nostalgii”, jak i symboliką nuklearnej kultury<sup>7</sup>. Pierwszy aspekt wiąże się z retrofuturyzmem, wyrażanym w grze poprzez parodystyczne przywołania amerykańskich realiów technologicznych charakterystycznych dla powojennego dwudziestolecia (od końca lat czterdziestych do początku sześćdziesiątych XX wieku). Drugi natomiast znajduje odzwierciedlenie w dialogu z popkulturowymi zjawiskami z obszaru *atomic culture*. Retrofuturyzm w *Falloutcie* jest ponadto główną osią dialogu z tradycją i wyobrażeniami związanymi z „amerykańskim snem”. Twórcy gry w parodystyczny sposób demitologizują bowiem podstawowe fundamenty amerykańskiego „stylu życia” — doskonałą rodzinę, technologię, militarystykę, a nawet demokrację, bo i ta ostatecznie zawiodła. Wszystkie te elementy w sposób wręcz modelowy pojawiają się na przykład w filmie otwierającym opowieść w czwartej części *Fallouta* (zob. ilustrację 3).



Ilustracja 3. Zrzut ekranu z intra gry

Źródło: *Fallout 4: 6 Hidden Details You Never Noticed...*, The Gamer, 19.02.2021, <https://www.thegamer.com/fallout-4-intro-sequence-hidden-trivia-surprises/#the-mother-and-her-son> (dostęp: 10.12.2022).

<sup>6</sup> Zob. M. Hendrykowski, *Adaptacja jako przekład intersemiotyczny*, „Przestrzenie Teorii” 20, 2013, s. 175–184, <https://pressto.amu.edu.pl/index.php/pt/article/download/3385/3397> (dostęp: 10.12.2022).

<sup>7</sup> M. Kłosiński, *op. cit.*

Interesujący opis *atomic culture* publikuje między innymi Atomic Heritage Foundation, w przystępny sposób przybliżając wątki, które europejskiemu odbiorcy mogą się wydawać mało znane i nie do końca zrozumiałe, a równocześnie pozostają istotne w kontekście uniwersum *Fallouta*<sup>8</sup>. Na „atomowe dziedzictwo” Amerykanów składa się bowiem nie tylko wyrażana w różny sposób obawa przed nuklearną zagładą, lecz także etap związany z osobliwą „atomową modą”, znajdującą swoje konkretyzacje w amerykańskiej kulturze popularnej tamtego okresu. Autorzy z Atomic Heritage Foundation w ramach „atomowej kultury” wyszczególniają kilka podstawowych cezur: *The Atomic Craze*, *Cultural Warnings*, *The Age of Fallout*, *Civil Defense*, *Counterculture*, *Atomic Culture under Reagan* oraz *Post-Cold War*. Można śmiało stwierdzić, że zjawiska charakterystyczne dla większości z nich — szczególnie czterech pierwszych — były bezpośrednią inspiracją dla twórców *Fallouta*, gdyż to właśnie ta swoista, popkultura afirmacja „atomowej kultury”, negatywne efekty promieniowania jako przestroga czy propagandowe materiały amerykańskiej obrony cywilnej są w tym uniwersum krytycznie reaktualizowane i trawestowane. Sama nazwa *Fallout* stanowi też oczywiste odniesienie do efektu „Castle Bravo”, o którym w części *The Age of Fallout* Amerykanie piszą w następujący sposób:

On March 1, 1954, the United States tested its largest bomb ever, ‘Castle Bravo.’ After the explosion, the wind spread radioactive particles east, affecting several inhabited atolls, including Rongelap, Utirik, and Ailinginae. U.S. sailors observing the test and servicemen stationed on Rongerik Atoll were also exposed to radiation. Furthermore, fallout reached a Japanese fishing boat named Daigo Fukuryū Maru or ‘Fifth Lucky Dragon,’ located 80 miles east of the test site. All 23 members of the crew were exposed to radiation, and they brought irradiated fish back to Japan, causing a panic. ‘Castle Bravo’ had a marked effect on atomic culture by popularizing the term ‘fallout,’ a word not used even by scientists until 1948, to describe the radioactive particles caused by a nuclear explosion<sup>9</sup>.

Radioaktywny opad i wszechobecne promieniowanie są w grze nie tylko częścią scenerii, ale też elementem agonicznym (gr. *agon*). Prowadzona przez gracza postać cały czas musi uwzględniać ich skutki, co wpływa na charakter rozgrywki. Te postnuklearne uwarunkowania, których uciążliwość może na swój sposób odczuć gracz, zostały jednak w aspekcie światopoglądowym zaprezentowane jako ostateczny efekt korzystania z atomowej technologii nawet w życiu codziennym. W świecie *Fallouta*, którego zgłiszcza zawierają ślady dawnej świetności, odnajdujemy na przykład wraki samochodów o napędzie fuzyjnym, dla których pierwowzorem był rzeczywisty projekt Forda z 1957 roku — *ford nucleon*<sup>10</sup>. Wszechobecność atomu akcentują także pozostałości dawnych firm i za-

<sup>8</sup> *Atomic Culture*, Atomic Heritage Foundation, 9.08.2017, <https://ahf.nuclearmuseum.org/ahf/history/atomic-culture/> (dostęp: 10.12.2022).

<sup>9</sup> *Ibidem*.

<sup>10</sup> Por. *The Real World Meets “Fallout”: Power Armor and Nuclear Cars*, Bethesda Blog, 19.09.2008, <https://web.archive.org/web/20080921133113/http://bethblog.com/index.php/2008/09/19/the-real-world-meets-fallout-power-armor-and-nuclear-cars/#more-1308> (dostęp: 10.12.2022).

kładów produkujących między innymi zabawki, które to lokacje gracz zwiedza w ramach kolejnych questów (zob. ilustrację 4).



Ilustracja 4. Zrzut ekranu z ghulem

Źródło: Bethesda Game Studio, *Fallout 4*...<sup>11</sup>

Negatywnym efektem promieniowania są przy tym wszelkiego rodzaju mutacje dotyczące niemal wszystkiego, co żyje. Widoczna na ilustracji 4 postać z gry jest przedstawicielem tak zwanych ghuli — istot ludzkich, jakim co prawda radiacja przedłużyła życie, ale które szpetota i niekiedy obłęd zepchnęły na margines funkcjonujących wspólnot.

Ponadto wykorzystany w *Falloutcie* bestiariusz prawie w całości wpisuje się w konwencję popkulturowych — typowych dla amerykańskich lat pięćdziesiątych — wyobrażeń wpływu promieniowania na żywe organizmy, by wspomnieć choćby horror z 1950 roku *One! (Them!)*, ukazujący gigantyczne mrówki, czy *Tarrantulę* z 1955. Z kolei charakterystyczny dla amerykańskiej popkultury motyw motocyklowych gangów, który został zobrazowany między innymi w filmie *Dziki (The Wild One, 1953)* z Marlonem Brando w roli głównej, został w grze — niejako w ramach nuklearnej nostalgii — zremiksowany z „atomową kulturą” i pojawia się jako gang Atomowych Kotów. Z tą tylko różnicą, że motocykle zostały zastąpione przez „pancerze wspomagane”. Skórzane kurtki i charakterystyczny non-szalancki styl bycia twórcy gry odzwierciedlili za to w pełni. Podobnie postąpili w przypadku osobliwych trawestacji pozostałych ikon amerykańskiej popkultury, by wspomnieć choćby motyw tak zwanej nuka-coli, który jednoznacznie kojarzy się z coca-colą, a jego graficzne reprezentacje są wprost wzorowane na reklamowych plakatach i pocztówkach z lat pięćdziesiątych (zob. ilustracje 5–6).

<sup>11</sup> Por. LordMatrim, *Fallout 4 — Search the Atomatoys Factory for Toy Parts*, YouTube, 24.11.2015, [https://www.youtube.com/watch?v=c4mtiNr2a4A&ab\\_channel=LordMatrim](https://www.youtube.com/watch?v=c4mtiNr2a4A&ab_channel=LordMatrim) (dostęp: 10.12.2022).





Ilustracje 5–6. Reklama coca-coli i ilustracja Nuka-World

Źródło (od lewej): *Coca-Cola: Delicious and Refreshing*, <https://www.ebay.ca/itm/300542091344> (dostęp: 10.12.2022); Bethesda Game Studio, *Fallout 4*...

Jeśli wziąć pod uwagę jeszcze to, że w uniwersum *Fallouta* walutą stały się kapsle między innymi od nienaruszonych zapasów butelek z nuka-colą, podczas gdy coca-cola w świecie rzeczywistym zyskała rangę jednego z symboli amerykańskiego stylu życia, wyraźnie zauważalna stanie się próba trawestacji tamtejszego komercjalizmu. Kapsle jako waluta symbolizują bowiem w takim ujęciu monetyzację amerykańskich ideałów. Istotne jest też to, że *Fallout*, transmitując wspomnianą popkulturę, równocześnie pozwala na przykład zestawzić zachodnią symbolikę coca-coli z jej nacechowaniem po drugiej stronie politycznej sceny i przywołać pamiętny wiersz Adama Ważyka z 1950 roku, *Piosenka o Coca-Cola*, w którym mariaż wspomnianego napoju z atomem również się pojawia, ale rzecz jasna w nieco innym dziejowym kontekście:

Po Coca-Cola błogo, różowo  
za parę centów amerykańskich  
śniłiście naszą śmierć atomową,  
pięć kontynentów amerykańskich.  
Po Coca-Cola błogo, różowo!<sup>12</sup>

<sup>12</sup> A. Ważyk, *Piosenka o Coca-Cola*, [w:] A. Ważyk, *Nowy wybór wierszy*, Warszawa 1950.

Taką wizję świata reprezentują w uniwersum *Fallouta* nieliczni chińscy żołnierze bądź to, co z nich zostało. Nawet jednak — wykreowana na sympatyczną — postać kapitana Zao, który w zmutowanej formie przetrwał zagładę na pokładzie chińskiej łodzi podwodnej, wyraża krytyczny stosunek do amerykańskiego kapitalizmu, mówiąc: „Farewell, American. I must admit. I have met... worse capitalists”.

Ten zremiksowany pejzaż „atomowej kultury” dopełniają stylistyczne nawiązania do zjawisk, które autorzy z Atomic Heritage Foundation omawiają w części *Civil Defense*:

The age of fallout also saw the rise of civil defense, the training of civilians to be prepared in the event of an attack. This notion was encouraged by the U.S. government and by American popular culture. After the United States tested its first hydrogen bomb on November 1, 1952, Newsweek reported, “All the reports and all the statistics added up to one grim conclusion: In an atomic attack, the front would be everywhere. Every home, every factory, every school might be the target. Nobody would be secure in the H-bomb age” (Henrikson 90).<sup>13</sup>

Rezultatem tego typu alertów były między innymi krótkie filmy wyprodukowane przez amerykańską obronę cywilną, z których najbardziej znany jest dystrybuowany od 1952 roku (głównie w szkołach) *Duck and Cover* (zob. ilustrację 7).



Ilustracja 7. Zrzut ekranu z filmu *Duck and Cover*

Źródło: Nuclear Vault, *Duck and Cover (1951) Bert The Turtle*, YouTube, 12.07.2009, [https://www.youtube.com/watch?v=IKqXu-5jw60&t=2s&ab\\_channel=NuclearVault](https://www.youtube.com/watch?v=IKqXu-5jw60&t=2s&ab_channel=NuclearVault) (dostęp: 10.12.2022).

Ta częściowo animowana historyjka, podobnie jak i mniej znane filmiki instruktażowe z tamtego okresu, zyskała w uniwersum *Fallouta* swoje zaadaptowane odzwierciedlenie. Twórcy gry wykorzystali bowiem właśnie tę specyficzną stylistykę filmowej animacji w tak zwanych intrach i trailerach, by w tej formie instruować gracza, dopowiadać pewne kwestie czy wyjaśniać niektóre aspekty mechaniki gry (zob. ilustrację 8).

<sup>13</sup> Por. *Atomic Culture...*



Ilustracja 8. Zrzut ekranu ze sceny filmowej

Źródło: Bethesda Game Studio, *Fallout 4*...

Z kolei wywołana wskutek zabiegów obrony cywilnej amerykańska gorączka budowania przeciwoatomowych schronów i filmowe instrukcje z tym związane odnalazły swoją gameplayową konkretyzację w tytule *Fallout Shelter* (2015) — produkcji przeznaczonej głównie na urządzenia mobilne, w której widzimy zaadaptowany standardowy projekt schronu (zob. ilustracje 9–10).



Ilustracje 9–10. Zrzut ekranu z amerykańskiego filmu propagandowego i z gry *Fallout Shelter* — na obu ilustracjach widać schemat schronu

Źródło (od lewej): Thom Bone, *Target You (1950s Nuclear Propaganda US Govt. Film)*, YouTube, 4.11.2011, [https://www.youtube.com/watch?v=YOQswEHV5hE&ab\\_channel=ThomBone](https://www.youtube.com/watch?v=YOQswEHV5hE&ab_channel=ThomBone) (dostęp: 10.12.2022); Bethesda Game Studios, Behaviour Interactive, *Fallout Shelter*, wyd. Bethesda Softworks, 2015.

Wspomniane nawiązania i stylizacje, choć jako element światotwórczy są niekiedy tylko tłem, ornamentem czy pomniejszym dodatkiem, pozostają w istocie konstytutywnymi elementami uniwersum *Fallout* i decydują o jego charakterze.

Dialog z *atomic culture* w tej serii gier ma jednak też wymiar nieco głębszy, pozwalający odnaleźć adaptacje motywów strukturalnych, a w sposobie ich wyko-

rzystania dostrzec konwencję intertekstualnej gry z odbiorcą. Zwraca na to uwagę Zbigniew Wałaszewski, analizując *Fallout 2*:

świat przedstawiony *Fallout 2* (mimo nadrzędnej narracji, wyznaczającej graczowi układające się w pewną sensowną opowieść zadania) ma charakter panoptikum, w którym niczym eksponaty w muzeum zgromadzono rozmaite stereotypy kulturowe na temat historii USA i globalnego rozwoju cywilizacji. Gracz-bohater przemierza je niczym Baumanowski turysta, bawiąc się po drodze rozwiązywaniem zadań, a przede wszystkim rozpoznawaniem wielorakich cytatów z konkretnych „tekstów kultury” (film, literatura, telewizja, historia) i konwencji gatunkowych (western, science fiction, horror)<sup>14</sup>.

## *Fallout* — pierwoteksty

Wypada zacząć w tym miejscu od najśłynniejszego sloganu z *Fallouta*: „War. War never changes”, który przeniknął nawet do trzeciej części polskiego cyfrowego *Wiedźmina* i jest swoistym mottem całej serii „Fallout”. Autorstwo tego powiedzonka gracze przypisują Ulyssesowi S. Grantowi i w tej wersji jawi się ono następująco: „I have never advocated war except as means of peace, so seek peace, but prepare for war. Because war... War never changes. War is like winter and winter is coming”<sup>15</sup>. Dyskusja na temat pochodzenia frazy wciąż się jednak toczy, a kwestia ta nie została ostatecznie rozstrzygnięta<sup>16</sup>. Dociekliwość w poszukiwaniu pierwotnych źródeł i oryginalnych wersji zawartych w grze tych czy innych fragmentów jest wszakże standardową reakcją graczy na adaptacyjne zabiegi twórców.

Podstawowym zapożyczonym i weryfikowalnym motywem pozostaje postać głównego bohatera, który jako samotny, uzbrojony wędrowiec przemierza zgliszczona postnuklearnego świata w towarzystwie wiernego psa Dogmeata. Zarówno okoliczności wędrowki, jak i protagonista są adaptacją głównego motywu z opowiadań Harlana Ellisona *A Boy and His Dog* z 1969 roku oraz filmu pod tym samym tytułem z 1975 w reżyserii L.Q. Jonesa, w którym pojawia się określenie „Dogmeat”<sup>17</sup>. Psi towarzysz w grze nie korzysta co prawda ze specjalnych zdolności charakteryzujących pierwowzór, ale odgrywa szczególną rolę w gameplayu, a jego umiejętności zdecydowanie przewyższają atrybuty zwykłych psów.

Ten popularny w anglosaskiej kulturze motyw tułaczki, wykorzystany też choćby w *Mad Maxie* (1979), wiąże się w wypadku *Fallouta* z głównym wątkiem

<sup>14</sup> Z. Wałaszewski, *op. cit.*, s. 138.

<sup>15</sup> Quote by Ulysses S. Grant, Goodreads, <https://www.goodreads.com/quotes/7442667-i-have-never-advocated-war-except-as-means-of-peace> (dostęp: 10.12.2022).

<sup>16</sup> Por. „War Never Changes”: *Fallout or Ulysses S. Grant?*, Skeptics, 7.12.2015, <https://skeptics.stackexchange.com/questions/31022/war-never-changes-fallout-or-ulysses-s-grant> (dostęp: 10.12.2022).

<sup>17</sup> Por. purpdrank83, *Vic Calls Blood “Dogmeat” — Fallout*, YouTube, 31.10.2010, <https://www.youtube.com/watch?v=szdWp6epMSs> (dostęp: 10.12.2022).

opowieści, albowiem tę postać prowadzi i rozwija gracz (może wszakże wybrać płęć protagonisty). Niemniej podobnie jak w literackim pierwowzorze czy jego filmowej adaptacji celem wędrówki jest nie tylko przygoda i eksploracja, lecz także refleksja nad schyłkiem cywilizacji i pojawiającymi się licznymi pytaniami związanymi z jej ewentualną odbudową.

Wspomnianą problematykę twórcy uniwersum również rozwijają już na początku serii, a w czwartej części gracz ma możliwość wypróbowania własnych recept i pomysłów na przywrócenie choćby śladów dawnego porządku. Może gromadzić rozproszonych osadników i rozbudowywać siedliska, by następnie troszczyć się o żywność, chronić ocalałych i odpierać ataki bandytów. Ta gameplayowa propozycja, wraz całym zestawem pomniejszych motywów i niuansów, jest wyraźnym zapożyczeniem z filmu *Nazajutrz (The Day After)* z 1983 roku w reżyserii Nicholasa Meyera. Walka o przetrwanie w skażonym, napromieniowanym środowisku bez czystej wody i gleby, w pogrążonym w anarchii dogorywającym świecie ma jednak małe szanse powodzenia.

Ostatnim intertekstualnym zabiegiem twórców, także o charakterze światotwórczym, bo częściowo diegetycznym, jest ścieżka dźwiękowa. Składają się na nią oryginalne utwory muzyczne, których gracz wraz bohaterem może słuchać w trakcie przygody, emitowane między innymi przez prowizoryczną rozgłośnię radiową w jednym z większych ludzkich skupisk — Diamond City. W świecie gry są one kolejnym z niewielu zachowanych śladów cywilizacji, która przestała istnieć, a równocześnie wszystkie — w większym lub mniejszym stopniu — wpisują się w tematykę opowieści oraz budują jej retrotopijny wymiar. Z ważniejszych wypada wymienić chociażby: *Into Each Life Some Rain Must Fall* Billa Kenny'ego i Elli Fitzgerald z 1944 roku, *One More Tomorrow* Frankiego Carle'a i Marjorie Hughes (1946), *Uranium Rock* Warrena Smitha (1958), *Crawl Out Through the Fallout* Sheldona Allmana (1960) czy *It's the End of the World* Skeeter Davis (1962).

## Podsumowanie

Uniwersum *Fallouta*, oprócz aspektów ludycznych i całego wachlarza intertekstualnych nawiązań czy adaptacji wątków *atomic culture*, niesie z sobą dość pesymistyczne przesłanie — nuklearna zagłada będzie ostatecznym końcem naszej cywilizacji, której nie uda się już odbudować. Ów pesymizm twórcy dodatkowo zaakcentowali w *Falloucie 4*, ukazując świat widziany oczyma człowieka przebudzonego 210 lat po kataklizmie. Zamiast zastać uporządkowane „prace remontowe” i odradzające się społeczeństwo bohater staje w obliczu całkowitej materialnej ruiny i moralnej degrengolady. Gracz co prawda nie poznaje obrazu „tuż po” katastrofie, ale miłośnicy serii skonkretyzowali te wyobrażenia w tak zwanych fan artach (zob. ilustrację 11).





Ilustracja 11. Zrzut ekranu ukazujący fanartowe zestawienie (od góry przed, tuż po — wizja fana, teraźniejszość — czas akcji w grze)

Źródło: *Sanctuary Hills Art*, <https://www.creativeuncut.com/gallery-32/fo4-sanctuary-hills.html> (dostęp: 10.12.2022).

W planie symbolicznym owa pesymistyczna światopowieść jawi się jako przestrzeń krytyki „amerykańskiego snu”, „kultury atomowej” (pozornie idealnego stylu życia związanego z fascynacją atomem), korporacjonizmu i gospodarki rabunkowej (brak surowców był jednym z powodów wybuchu wojny). Odbudowanie cywilizacji nie będzie możliwe, ponieważ w świecie dominują negatywne aspekty ludzkiej natury. Tak ukazana światowa apokalipsa jest też odzwierciedleniem (w skali makro) uniwersalnie pojętego zła, które konkretyzuje się (w skali mikro) podczas zwykłych ludzkich interakcji. Ostatecznym więc wytworem cywilizacji — rzeczywistym „atomowym dziedzictwem” — będą mutacje, aberracje, anarchia i barbarzyństwo.

## Bibliografia

### Teksty

Ważyk A., *Nowy wybór wierszy*, Czytelnik, Warszawa 1950.

## Opracowania

- Bauman Z., *Retrotopia. Jak rządzi nami przeszłość*, przeł. K. Lebek, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.
- Hendrykowski M., *Adaptacja jako przekład intersemiotyczny*, „Przestrzenie Teorii” 20, 2013, s. 175–184, <https://pressto.amu.edu.pl/index.php/pt/article/download/3385/3397>.
- Kłosiński M., *Technologie nostalgii. Analiza retrotopii w grze „World of Warships”*, „Postscriptum Polonistyczne” 25, 2020, nr 1, s. 272–281, [https://doi.org/10.31261/PS\\_P.2020.25.20](https://doi.org/10.31261/PS_P.2020.25.20).
- Ryan M.L., *Storyworlds across Media Toward a Media-Conscious Narratology*, University of Nebraska Press, Nebraska 2014, <https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=1273&context=unpresssamples>.
- Wałaszewski Z., „*Fallout 2*”: *postmodernistyczna gra komputerowa*, „Literatura i Kultura Popularna” 16, 2010, s. 133–143.

## Źródła internetowe

- Atomic Culture*, Atomic Heritage Foundation, 9.08.2017, <https://ahf.nuclearmuseum.org/ahf/history/atomic-culture/>.
- Coca-Cola: Delicious and Refreshing*, <https://www.ebay.ca/itm/300542091344>.
- Fallout 4: 6 Hidden Details You Never Noticed....*, The Gamer, 19.02.2021, <https://www.thegamer.com/fallout-4-intro-sequence-hidden-trivia-surprises/#the-mother-and-her-son>.
- LordMatrim, *Fallout 4 — Search the Atomatoys Factory for Toy Parts*, YouTube, 24.11.2015, [https://www.youtube.com/watch?v=c4mtiNr2a4A&ab\\_channel=LordMatrim](https://www.youtube.com/watch?v=c4mtiNr2a4A&ab_channel=LordMatrim).
- Nuclear Vault, *Duck and Cover (1951) Bert The Turtle*, YouTube, 12.07.2009, [https://www.youtube.com/watch?v=IKqXu-5jw60&t=2s&ab\\_channel=NuclearVault](https://www.youtube.com/watch?v=IKqXu-5jw60&t=2s&ab_channel=NuclearVault).
- Programiści sprzedawali dane użytkowników Facebooka*, Wirtualna Polska, 3.11.2010, <https://tech.wp.pl/programisci-sprzedawali-dane-uzytkownikow-facebooku,6034893497664641a>.
- purpdrank83, *Vic Calls Blood “Dogmeat” — Fallout*, YouTube, 31.10.2010, <https://www.youtube.com/watch?v=szdWp6epMSs>.
- The Real World Meets “Fallout”: Power Armor and Nuclear Cars*, Bethesda Blog, 19.09.2008, <https://web.archive.org/web/20080921133113/http://bethblog.com/index.php/2008/09/19/the-real-world-meets-fallout-power-armor-and-nuclear-cars/#more-1308>.
- Quote by Ulysses S. Grant*, Goodreads, <https://www.goodreads.com/quotes/7442667-i-have-never-advocated-war-except-as-means-of-peace>.
- Sanctuary Hills Art*, <https://www.creativeuncut.com/gallery-32/fo4-sanctuary-hills.html>.
- Thom Bone, *Target You (1950s Nuclear Propaganda US Govt. Film)*, YouTube, 4.11.2011, [https://www.youtube.com/watch?v=YOQswEHV5hE&ab\\_channel=ThomBone](https://www.youtube.com/watch?v=YOQswEHV5hE&ab_channel=ThomBone).
- “*War Never Changes*”: *Fallout or Ulysses S. Grant?*, Skeptics, 7.12.2015, <https://skeptics.stackexchange.com/questions/31022/war-never-changes-fallout-or-ulysses-s-grant>.

## Gry

- Bethesda Game Studio, *Fallout 3*, wyd. Bethesda Softworks, 2008.
- Bethesda Game Studio, *Fallout 4*, wyd. Bethesda Softworks, 2015.
- Bethesda Game Studio, *Fallout 76*, wyd. Bethesda Softworks, 2018.

Bethesda Game Studios, Behaviour Interactive, *Fallout Shelter*, wyd. Bethesda Softworks, 2015.  
Black Isle Studios, *Fallout 2*, wyd. Interplay Entertainment, 1998.  
CD Projekt RED, *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, wyd. Bandai Namco Entertainment, wyd. polski CD Projekt, 2015.  
Interplay Productions, *Wasteland*, wyd. Electronic Arts, 1988.  
Interplay Productions, *Fallout*, wyd. Interplay Productions, 1997.  
Wargaming.net, *World of Warships*, wyd. Wargaming.net, 2015.

## Filmografia

*Chłopiec i jego pies (A Boy and His Dog)*, reż. L.Q. Jones, USA 1975.  
*Dziki (The Wild One)*, reż. L. Benedek, USA 1953.  
*Mad Max*, reż. G. Miller, Australia 1979.  
*Nazajutrz (The Day After)*, reż. N. Meyer, USA 1983.  
*One! (Them!)*, reż. G. Douglas, USA 1954.  
*Tarantula*, reż. J. Arnold, USA 1955.