

**Adam Mazurkiewicz**

Uniwersytet Łódzki

***Role Playing Games* wobec tradycji.  
Na przykładzie aktualizacji figur  
gotyckiej wyobraźni  
w serii komputerowych gier *Diablo***

Obserwowany współcześnie renesans fascynacji *imaginarium* gotycyzmu przybiera niekiedy dość nieoczekiwane formy. Zauroczenie „mroczną stroną człowieczeństwa”, akcentowane przez twórców literatury gotyckiej, we współczesnej kulturze objawia się nie tylko modą na „nastrojowe” teksty kultury, lecz również reinterpretacją figur myślowych, znamienych dla — najszerzej pojętej — twórczości gotyckiej<sup>1</sup>. Szczególnie eksponowany jest perwersyjny erotyzm, połączony najczęściej z formami seksualności pozostającymi na marginesie kulturowego tabu bądź też przekraczającymi je. W tym wypadku rekwizytornia gotycka (narzędzia tortur, „wampiryczny” makijaż, stylizacja przestrzeni na lochy bądź katownię) zostaje podporządkowana pornograficznemu charakterowi tekstu kultury.

Prócz tego, niewątpliwie marginalnego wątku obecności *imaginarium* gotyckiego we współczesnej kulturze popularnej, można zauważyć tendencję do „gotycyzacji” tekstów kultury. Proces ten przejawia się głównie w dostosowywaniu gotyckiej rekwizytorni do współczesnych wyobrażeń na temat tego zjawiska; przykładem jest nurt muzyki rockowej, określanej mianem rocka gotyckiego. Mamy w tym wypadku do czynienia z kulturowym fenomenem, który moż-

---

<sup>1</sup> Z terminologicznego niedoprecyzowania pojęcia „gotycyzm” i związanych z tym niejasności zdaje sprawę Anne Williams w pracy *Art of Darkness. A Poetics of Gothic* (Chicago-London 1995). Pisze ona nie tylko o XVIII-wiecznych realizacjach konwencji, lecz również o jej romantycznych, wiktoriańskich i modernistycznych reminiscencjach, przywołując w kontekście gotycyzmu również filmową tetralogię *Aliens* (1979–2003); zob. *ibidem*, s. 249–252.

na określić mianem pop-gotyku<sup>2</sup>. Jego istotą jest łączenie ludycznego wymiaru współczesnej kultury popularnej z aktualną modą na pewne zjawiska (w tym wypadku gotycyzm). Atrakcyjność *imaginarium* znamienne dla powieści gotyckiej sprawia, że wątki — które moglibyśmy identyfikować jako zaczerpnięte z tradycji gotycyzmu — pojawiają się w różnorodnych tekstach kultury. Szczególną popularnością cieszą się powinowactwa z gotycyzmem „wiktoriańskim”, wtórnym wobec XVIII-wiecznego pierwowzoru. To właśnie głównie ten kulturowy spadek po XVIII-wiecznej powieści gotyckiej można odnaleźć w dzisiejszych przejawach ekspresji artystycznej, identyfikowanej z paradygmatem gotycyzmu.

Interesujące, że przejawy gotyckiej myśli pojawiają się w różnych obiegach kulturowych; różnie też są motywowane. Obok fascynacji Innością (zauważalną na przykład w awangardowych pracach Cindy Sherman, dekonstruującej kobiecość przez pryzmat kulturowych stereotypów<sup>3</sup>), wątki wyobraźni gotyckiej obecne są również w tekstach kultury alternatywnej (w zjawisku tzw. rocka gotyckiego) oraz popularnej literaturze grozy (zwłaszcza nurcie „horroru nowoorleańskiego”). W obiegu popularnym na uwagę zasługuje dość częste łączenie różnych konwencji literatury fantastycznej tak, by w obrębie świata przedstawionego osadzić postaci wywodzące się z rozmaitych tradycji literackich; przykładem służy *NeoAddix* Jona Courtenaya Grimwooda (1997; przekł. pol. D. Górską 2003). W powieści tej — w inspirowanej literaturą cyberpunkową ultratechnicystycznej scenerii — pojawiają się wampiry, korzystające z udogodnień techniki przyszłości. Z kolei w nurcie *gothic fantasy* (reprezentowanym zwłaszcza w literaturze anglosaskiej) można zaobserwować tendencję do osadzania w baśniowym uniwersum bytów zaczerpywanych z fantastyki grozy (duchów, wampirów). Z kolei łączenie tego, co nadprzyrodzone, z elementami świata znanego odbiorcy z pozaliterackiego doświadczenia to domena zarówno *urban fantasy*, jak i literatury grozy. Nurt ten z gotycyzmu zaczerpnął transgresję obu sfer bytu: jego wymiaru racjonalnego i nadprzyrodzonego<sup>4</sup>.

Niekiedy jednak odczytywanie tekstu kultury przez pryzmat gotycyzmu narzucone jest odbiorcy sugestią kampanii reklamowej. Akcentowanie gotycyzmu

<sup>2</sup> Pojęcie to, bliżej niesprecyzowane, w dyskusjach internetowych pojawia się jako nacechowane pejoratywnie, głównie w kontekście charakteru muzyki różnych zespołów, tworzących w stylistyce rocka gotyckiego (zob. <http://209.85.135.132/search?q=cache:wIKRHOF7JlgJ:www.nastolatek.pl/pokaz.php%3Fa%3Dart%26ida%3D3193+pop-goty&cd=5&hl=pl&ct=clnk>, dostęp: 27.04.2010). Z kolei Mark Edmundson przywołuje je, starając się nadać terminowi „pop-goty” walor opisowy; zob. *idem, Nightmare on Main Street. Angels, Sodomasochism and the Culture of Gothic*, London 1999, s. 61–62.

<sup>3</sup> Zob. Ch. Russel, *Cindy Sherman, neogotyizm i postmodernizm*, przeł. J. Płuciennik, [w:] *Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciennik, Kraków 2002, s. 133–148. O związkach twórczości artystycznej Sherman z gotycyzmem zob. też C. Spooner, *Contemporary Gothic*, London 2006, s. 16.

<sup>4</sup> Zob. M. Acuirre, *Geometria strachu*, przeł. A. Izdebska, [w:] *Wokół gotycyzmów...*, s. 17.

jako punktu odniesienia ma jednakże w tym wypadku wymiar nie tylko marketingowy. Przywołanie tradycji kulturowej jako punktu odniesienia dla owego tekstu kultury bywa wykorzystywane już w jego tytule, jak ma to miejsce w serii gier *Gothic* (2001–2010, prod. Piranha Bytes, wyd. Egmont Interactive, dystrybutor: CD Projekt). Zabieg ten ukierunkowuje interpretację gracza, niezależnie od tego, czy fabuła będzie intencjonalnie zawierać odniesienia do kulturowego paradygmatu gotycyzmu. Przyjmując dokonane przez Andrzeja Stoffa rozróżnienie funkcji tytułu, można uznać, że mamy w tym wypadku do czynienia z funkcją ideową, jej obecność zaś ujawnia osobisty stosunek twórcy do opisywanych kwestii i wskazówek dotyczących możliwości interpretacji utworu<sup>5</sup>. W takim ujęciu tytuł *Gothic* ma wskazywać na (pojmowaną zgodnie z obiegowymi sądami) „gotyckość” świata przedstawionego gry. W grze „gotycyzacja” przestrzeni akcji polega na eksponowaniu tajemnicy związanej z reprezentującym grającego awatarem. Gracz zostaje „wrzucony” w obcy mu świat, stworzony według zasad *dark fantasy*, którego reguły musi rozpoznać i, postępując zgodnie z nimi, rozwiązać sekret związany z bohaterem.

Przykładem tekstu kultury, w którym wykorzystane zostały — wielorako motywowane — mechanizmy, ugruntowujące obserwowaną współcześnie modę na gotycyzm, jest system rozrywkowy *Diablo*. Czy można jednakże w tym wypadku mówić o „gotycyzmie” gry? Przyjmijmy jako wyróżniki paradygmatu kulturowego gotycyzmu wyznaczniki zawarte na kartach *Słownika literatury popularnej* (1997). W haśle *Powieść gotycka* czytamy, że konstytutywne dla tego zjawiska były wątki eksponujące elementy nadprzyrodzone, niesamowitość, tajemniczość. Sprzyjało temu ukształtowanie czasoprzestrzeni akcji osadzonej w miejscach okrytych tajemnicą, niedostępnych (ruinach zamków, klasztorach, lochach i podziemnych korytarzach). Akcja utworów rozgrywała się zazwyczaj nocą, podczas burzy, wśród mroków<sup>6</sup>.

W analogiczny, do twórców powieści gotyckiej, sposób i podobnymi środkami posługują się autorzy gry *Diablo* (1996, polska edycja 1997, prod. Blizzard North, wyd. Blizzard Entertainment, dystrybutor: CD Projekt)<sup>7</sup>. Sięgają w tym celu po większość z charakterystycznych dla powieści gotyckiej rekwizytów: całość akcji części pierwszej rozgrywa się (do czego wrócimy) w lochach, zmiany pogody są zaś widoczne w części drugiej oraz towarzyszącym jej dodatku *Lord of Destruction* (polskie tłumaczenie tytułu — *Pan Zniszczenia* — nie zostało zaakceptowane przez społeczność graczy). Oczywiście kolejne części *Diablo* to nie je-

<sup>5</sup> Zob. A. Stoff, *Funkcja tytułu w dziele literackim*, „Acta Universitatis Nicolai Copernici. Filologia Polska” 66, 1975, s. 3–17.

<sup>6</sup> Zob. T. Żabski, *Powieść gotycka* [hasło], [w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 1997, s. 314.

<sup>7</sup> Zob. *Gothic Fiction* [hasło], [w:] *Encyclopedia of the Romantic Era 1760–1850*, red. Ch.J. Murray, New York-London 2004, t. 1. A-K, s. 439.

dyne gry, w których można dopatrywać się inspiracji tradycją gotycyzmu. Jeśli — za Davidem Punterem — przyjmiemy, że dwiema figurami gotycyzmu są potwór i przestępca, wątki charakterystyczne dla tej formacji kulturowej będziemy mogli odnaleźć nie tylko w grach wykorzystujących rekwizytornie magiczno-demoniczną, lecz również ultratechnicystyczną, na przykład w serii gier *Resident Evil* (1996–2009, prod. Capcom, wyd. Capcom Production Studio 4, dystrybutor: CD Projekt)<sup>8</sup>. Ponadto labiryntowy charakter przestrzeni akcji nie musi sprawiać, że dana gra identyfikowana będzie jako inspirowana tradycją gotycką. Istnieją wszak gry, które — choć przenoszą ich uczestnika w przestrzeń labiryntu — czynią to w sposób intencjonalnie parodystyczny (przykładem jest seria *Dungeon Keeper*, 1997–1999, prod. Bullfrog Productions, wyd. Electronic Arts Inc., Cene-ga Poland).

*Diablo* nie jest również pierwszą grą komputerową wykorzystującą schemat fabularny konwencjonalnej *role playing games* (prekursorka pozostaje seria *Ultima* wraz z modyfikacją dostosowaną do potrzeb Internetu, *Ultima Online*, 1980–2006). Można byłoby też zadać pytanie, czy swoistych dla RPGs cech nie należy szukać w komputerowych grach typu MMORPG (*Massively Multi-player Online Role-Playing Game*), na przykład w *Meridian 59* (1996) lub *Rune Scape* (2001)<sup>9</sup>.

Wybór serii *Diablo* jako tematu szkicu nie jest jednakże przypadkowy. Dzięki tej grze oraz zastosowaniu nowatorskich rozwiązań fabularnych stworzony został nowy gatunek rozgrywek cybernetycznych. Aby zaznaczyć jego odmienność na tle dotychczasowych gier, utworzono termin *action-RPG*, mający odłąd funkcjonować jako określenie gier łączących żywioł przygodowy z wypełnianiem zmiennych dla gier fabularnych misji (tzw. *questów*)<sup>10</sup>. Pojęcie to rychło przyjęło się wśród miłośników gier komputerowych, jednakże — wskutek nazbyt częstego użycia — zatraciło obecnie wyraziste granice znaczeniowe (podstawowym ich wyróżnikiem jest koncentracja na walce, przy jednoczesnym usunięciu na margines innych elementów popularnych w grach fabularnych)<sup>11</sup>.

U podstaw systemu *Diablo* legła (wypromowana w 1996 roku) gra komputerowa, łącząca elementy rozgrywek typu *role playing games* oraz gier *fantasy*, za których prekursora należy uznać system *Dungeons and Dragons* (1974). Obecnie, prócz pierwszej części gry, na rynku funkcjonuje część druga, dwa rozszerzenia (*Diablo: Hellfire*; *Diablo: Lord of Destruction*), cykl nowelizacji oraz anto-

<sup>8</sup> Zob. D. Punter, *Gothic Pathologies. The Text, the Body and the Law*, New York 1998, s. 204.

<sup>9</sup> Zob. M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 69.

<sup>10</sup> Zob. *Action-RPG* [hasło], [w:] *RPGs. Webster's Fact and Phrases*, red. P.M. Parker, San Diego (California) 2008, s. 3.

<sup>11</sup> Zob. B. Turner, *The Action RPG Revolution*, <http://www.rpgdot.com/index.php?hsaction=10053&ID=1007> (dostęp: 27.05.2010).

logia komiksów pt. *Tales of Sanctuary* (2001), inspirowanych wątkami gry. Dla miłośników gry obnażono też sekrety jej produkcji w pracy *Postmortems from Game Developer. Insights from the Developers of Unreal Tournament, Black and White, Age of Emires, and Other Top-Selling Games*<sup>12</sup>. Jest to — zgodnie z tytułem — zbiór szkiców poświęconych analizie technologicznych i rynkowych uwarunkowań wpływających na marketingowy sukces danej gry<sup>13</sup>.

Pisząc o chronologicznie nowym tekście kultury — jakim jest wszak *role playing game*, a zwłaszcza jego komputerowa odmiana — w kontekście tradycji kulturowej, należy zadać sobie każdorazowo pytanie, czy nie popełnia się nadużycia interpretacyjnego. Omawiając jedno zjawisko przez pryzmat innego, łatwo bowiem uznać przypadkowe zbieżności za powinowactwa. Jednakże, jak zauważa Ruth E. Burke, współcześnie gra przejęła rolę zarezerwowaną dla konwencjonalnej literatury i to za jej pośrednictwem następuje społeczna inicjacja użytkowników<sup>14</sup>. Gra pozwala im bowiem na rozpoznanie i zrozumienie symboli obecnych we wspólnocie wyobraźniowej<sup>15</sup>.

Gry RPGs, odwołujące się do masowej wyobraźni i przywołujące wiele utrwalonych kulturowo motywów (wędrowni, walki ze złem, rozpoznanie tajemnicy), byłyby w tym ujęciu szczególnym przykładem sięgania przez twórców kultury popularnej do *imaginarium communis*. Również paralele między wyobraźnią gotycką a sposobem, w jaki sięgają do niej twórcy serii *Diablo*, można uznać za przykład reinterpretacji zjawiska kulturowego przez pryzmat współczesnej wrażliwości. Analiza taka pozwala zaś na refleksję nad szerszym zjawiskiem: sposobami asymilowania tradycji przez produkty popkultury<sup>16</sup>.

<sup>12</sup> Zob. E. Schaefer, *Blizzard Entertainment's Diablo II*, [w:] *Postmortems from Game Developer. Insights from the Developers of Unreal Tournament, Black and White, Age of Empires, and Other Top-Selling Games*, red. A. Grossman, San Francisco 2003, s. 79–90.

<sup>13</sup> Zob. A. Grossman, *Introduction. Tales from the Front Line*, [w:] *Postmortems from Game Developer...*, s. ix.

<sup>14</sup> Zdaniem Konrada Klejsy „gry komputerowe [...] nierządkiem stawiają gracza przed dylematami o charakterze etycznym i dostarczają moralnych wątpliwości, które gracz sam musi rozstrzygnąć” (K. Klajsa, *Granie na ekranie. Problemy odbioru gry komputerowej*, „Studia Filmoznawcze” 21, red. S. Bobowski, Wrocław 2000, s. 184). Należy jednak zauważyć, iż obecność problematyki moralnej w programach rozrywkowych nie jest tożsama z pozytywnym (z punktu widzenia społecznego) rozwiązywaniem pojawiających się kwestii. Przeciwnie: obecny w wielu grach element przemocy skłania Eugene’a F. Provenzo do szukania korelacji między zaangażowaniem w przebieg rozgrywki a negatywnymi zachowaniami gracza (zob. E.F. Provenzo, *Video Games and the Emergence of Interactive Media for Children*, [w:] *Kinderculture. The Corporate Construction of Childhood*, red. S.R. Steinberg, J.L. Kincheloe, Boulder 1998, s. 105). Z kolei Matt McCormick wskazuje na intuicyjne przeświadczenie graczy o nieetyczności, wynikające z uczestnictwa w symulacji podczas gry aktów niemoralnych (zob. M. McCormick, *It is wrong to play violent video games?*, „Ethics and Information Technology” 1999, nr 3, s. 277–287).

<sup>15</sup> Zob. R.E. Burke, *The Games of Poetics. Ludic Criticism and Postmodern Fiction*, New York 1994, s. 15.

<sup>16</sup> Pomijamy tu kwestię waloryzowania takiej kulturowej asymilacji. Trudno jednak uznać za wartościowe odczytanie *Boskiej komedii* Dantego przez twórców gry *Dantes Inferno* (2010).

Związki *Diablo* z tradycją gotycką zostały zasygnalizowane już w demonstracyjnej wersji gry. W dołączonej do niej informacji czytamy: *Role Playing adventure in the Gothic world*<sup>17</sup>. Informacja o podobnej treści zamieszczona została również na oficjalnej stronie producenta gry: „Diablo invites You to enter a world of dark gothic fantasy” („Diablo zaprasza Cię do świata mrocznej gothic fantasy”)<sup>18</sup>. Punktem odniesienia dla gry staje się tym samym zjawisko literackie, które zostaje przywołane w materiałach promocyjnych. *Gothic fantasy* to pojęcie typologiczne. Należy rozumieć przez nie szczególnie nurt *fantasy*, którego wyróżnikiem jest łączenie konwencji fantastyki baśniowej z opowieściami grozy.

Podobnie jak autorzy *gothic fantasy*, także i twórcy *Diablo* położyli szczególny nacisk na taką kreację świata przedstawionego, w której zaakcentowane zostaje „wtargnięcie” bytów demonicznych w przestrzeń imitującą wyobrażenia gracza o średniowieczu. Wyobrażenie realiów średniowiecznych inspirowane jest w tym wypadku zarówno charakterystycznym dla XVIII-wiecznego gotycyzmu obrazem wieków średnich, jak i wizjami hollywoodzkimi. W istocie obraz, jaki proponują graczowi twórcy serii, to znamienne dla literatury *fantasy* połączenie różnych kultur. Anna Gemra zauważa: „Architektura, ustrój, odzież, broń, stosunki społeczne, słownictwo co prawda nawiązują do potocznego wyobrażenia o średniowieczu, jednak w rzeczywistości są to przedstawienia całkowicie fikcyjne, zdradzające pomieszanie wielu kultur”<sup>19</sup>. Wyeksplikowana przez Gemrę prawidłowość — jakkolwiek intencjonalnie odnosi ją ona do literatury spod znaku „magii i miecza” — nabiera nowych znaczeń zwłaszcza w kontekście drugiej części *Diablo*. Jej akcja rozgrywa się w geograficznie różnych krainach: pośród stepów, pustyń, tropikalnych dżungli oraz na bliżej niezidentyfikowanym płaskowyżu (z kolei w dodatku *Lord of Destruction* krajobraz wzorowany jest w przeważającej mierze w tundrze).

W pierwszej części gry uczestnik rozgrywki pojawia się w wiosce, mającej wyglądem sugerować późne średniowiecze. Jej centralnym punktem jest niewielki plac, wokół którego usytuowane zostały najważniejsze budynki: kuźnia, tawerna, chata uzdrowiciela oraz kilka chat pełniących funkcję dookreślenia przestrzeni gry. Dodatkowo za wsią znajdują się siedlisko wiedźmy (z nieodłącznym atrybutem — kotłem zawieszonym nad dymiącym paleniskiem) i ruiny budynku sakralnego.

---

Trudno wszak za rekomendację uznać słowa jednego z uczestników forum internetowego: „elektroniczne Dante’s Inferno to slasher. Chcemy czy nie, dzieło literatury światowej, które zapewne przeczytali nieliczni z nas, zostało sprowadzone do formy tępej rąbanki” (gość [?], *Dante’s Inferno (od Electronic Arts)*, [http://www.xboxer.pl/pokaz/dante\\_s\\_inferno\\_od\\_electronic\\_arts-2293](http://www.xboxer.pl/pokaz/dante_s_inferno_od_electronic_arts-2293), dostęp: 23.05.2010).

<sup>17</sup> Wersja ta dostępna jest na portalu zrzeszającym miłośników gry *Diablo*, <http://diablo.phx.pl/download/1/6/>.

<sup>18</sup> <http://www.diablo4.se/diablo/> (dostęp: 23.05.2010).

<sup>19</sup> A. Gemra, *Fantasy — mit na nowo opowiedziany?*, „Literatura Ludowa” 1998, nr 2, s. 10.

Sugestię „średniowieczności” czasu akcji zawiera nie tylko sceneria, lecz również dostępny użytkownikowi oręż (łuki, kusze, broń sieczna) oraz zbroje. Akcesoria te wydają się zgodne z ustaleniami historyków na temat arsenału broni późnośredniowiecznej, cechuje je jednak (podobnie jak topografię osady) dowolność obranych przez twórców gry rozwiązań. Można uzasadnić ją wymogiem „grywalności”; trudno wszak, aby reprezentujący użytkownika awatar<sup>20</sup> poszukiwał niezbędnych mu części uzbrojenia u różnych specjalistów na wzór realiów średniowiecznych.

W ramach wizji pseudośredniowiecznej osady, wysnutej z produktów popkultury, mieści się też imitacja budynku sakralnego, górującego nad osadą (zgodnie z funkcjonującą wśród graczy tradycją nosi on miano katedry, mimo iż *de facto* jego wygląd nie wskazuje na adekwatność tego określenia). Pozornie rozwiązanie graficzne — w którym zaakcentowane zostają związki scenerii gry z wyobrażeniami na temat wieków średnich — zdaje się być odległe od tradycji literatury gotyckiej, powstałej w XVIII wieku. Należy jednakże pamiętać, że pojęcie „gotycyzm” etymologicznie związane jest z Gotami — ludem mającym być kwintesencją ducha wieków średnich. Ponadto, według słownikowej definicji, gotycyzm to zespół tendencji pojawiających się w drugiej połowie XVIII i początkach XIX wieku w europejskiej kulturze, związanych przede wszystkim z zainteresowaniem i rewaloryzacją przeszłości historycznej, szczególnie średniowiecza<sup>21</sup>. Tendencje te były na tyle wyraziste w ówczesnej kulturze, że można mówić wręcz o „odrodzeniu gotyckim” (*Gothic Revival*)<sup>22</sup>.

Za wyróżnik tej formacji kulturowej można przeto uznać rozmaite kulturowe wizualizacje wieków średnich, wraz z przypisywaną im na mocy tradycji rekwizytornią: magią, „mroczną” atmosferą, współistnieniem ludzi i bytów nadprzyrodzonych; nieprzypadkowo wszak — co zauważa Maurice de Montremy w rozmowie z Jakiem Le Goffem — „jeszcze dzisiaj średniowiecze wielu osobom wydaje się »gotyckie«, to znaczy pełne diabłów, opętanych, czarownic, stosów i narzędzi tortur”<sup>23</sup>.

<sup>20</sup> Określenie to, jak zauważa Jerzy Zygmunt Szeja, jest przyjętą powszechnie nazwą wizualizacji bohatera gracza. Jest to widoczna na ekranie komputera postać, której postępowaniem steruje użytkownik, w przeciwieństwie do postaci zawiadywanych przez kod gry (zob. J.Z. Szeja, *Gry fabularne — nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004, s. 112).

<sup>21</sup> Zob. Z. Sinko, *Gotycyzm* [hasło], [w:] *Słownik literatury oświecenia*, red. T. Kostkiewiczowa, Wrocław 1991, s. 158–163. Por. uwagę Erica Savoya, który — w odniesieniu do amerykańskiej literatury gotyckiej — zauważał, iż nurt ten obsesyjnie przywołuje historyczną przeszłość (zob. *idem*, *The Rise of American Gothic*, [w:] *Gothic Fiction*, red. J.E. Hogle, Cambridge 2002, s. 169). Warto przy tym zauważyć, że nie wszyscy krytycy powieści gotyckiej waloryzowali odwołania jej twórców do scenerii średniowiecznej. David Daiches postrzegą powieść gotycką jako efekt dyktanckiego zainteresowania średniowieczem, będącego wzorcową scenerią dla budowania nastroju grozy (zob. *idem*, *A Critical History of English Literature*, t. 1, London 1960, s. 741).

<sup>22</sup> Zob. M. Janion, *Romantyzm i jego media*, Kraków 2001, s. 54.

<sup>23</sup> J. Le Goff, *W poszukiwaniu średniowiecza*, przeł. M. Żurowska, Warszawa 2005, s. 159.

W serii *Diablo* funkcję „miediewizacji” pełnią sceneria wioski, dostępna broń oraz nadprzyrodzone siły, z którymi graczowi przyjdzie się zmierzyć w trakcie rozgrywki. Sama przeszłość jednak, identyfikowana z umownym średniowieczem, staje się pretekstem do zabawy. Rekwizyty sugerujące tę epokę zostały w *Diablo* sfunkcjonalizowane jako „narzędzia zabawy”; stąd też ich zagęszczenie i ujednoznaczenie prezentowanej wizji czasu akcji jako *quasi*-średniowiecznego<sup>24</sup>.

Jednakże twórcy literatury gotyckiej, prócz odwołań do średniowiecza, akcentowali zainteresowanie rozumianą wieloaspektowo tajemnicą. W omawianych tu grach zostaje ona szerzej wyzyskana jedynie w pierwszej części oraz dodatku fabularnym *Hellfire*<sup>25</sup>. Uczestnik rozgrywki odkrywa stopniowo tajemnicę „inwazji niesamowitości” w świecie gry. Czyni to, odczytując kolejne ustępy w odnajdywanych księgach. Nie jest do tego zobligowany przebiegiem rozgrywki, jednakże lektura notek pozwala mu zrozumieć powody, dla których Tristram zostało nawiedzone przez siły zła.

Wioska to punkt wyjścia i „baza” dla gracza eksplorującego podziemia, znajdujące się pod katedrą. Całość rozgrywki zostaje przeniesiona z wioski do labiryntów pod katedrą.

<sup>24</sup> W zabiegu tym można odnaleźć pogłos tendencji obserwowanej np. na festynie archeologicznym. Łukasz M. Dominiak, opisując tę formę rozrywki, akcentuje przetworzenie prezentowanych czasów zgodnie z oczekiwaniami odbiorcy: „Przeszłość, na przekór muzealnym wystawom, jawi się jako kolorowa, różnorodna, atrakcyjna i przede wszystkim ogólnodostępna. Epoki i ludy [...] mieszają się ze sobą podczas festynu szybko i bezkonfliktowo. Korowód znaczeń przesuwany się w tym zadziwiającym kalejdoskopie staje się niebezpiecznie banalny i oderwany od kontekstu historycznego lub jakiegokolwiek innego” (Ł.M. Dominiak, *Zabawa w przeszłość. Festyn archeologiczny jako forma karnawału*, [w:] *Karnawalizacja. Tendencje ludyczne w kulturze współczesnej*, red. J. Grad, H. Mamzer, Poznań 2004, s. 85).

<sup>25</sup> W części drugiej oraz towarzyszącym jej dodatku (*Lord of Destruction*) oraz konwencjonalnych grach RPGs, osnutych wokół fabuły rozgrywek komputerowych (*The Awakening*, *To Hell and Back*, *Diablerie* oraz *The Bloodstone Tomb*), zrezygnowano z analogicznego pomysłu. Twórcy gry wyszli zapewne z założenia, że dzieje Mrocznej Trójcy i upadku Tristram są na tyle dobrze znane graczom, iż nie ma potrzeby ich przypominać. W efekcie dostosowywania pierwotnego pomysłu do oczekiwań rynku doprowadzono do tego, że *Diablo II* i dodatek *Lord of Destruction* stały się — przy zachowaniu związków z gotyccyzmem, wprowadzonych w części pierwszej — grą pokrewną konwencji *survival horror*. Jak zauważa Bartosz Kotarba, „kolejna część serii jest grą typu »łaź po labiryntach i różnych lokacjach i morduj, co ci się nawinie pod rękę«. Autorzy wprawdzie zapowiadali, że zostanie rozbudowany wątek fabularny, ale w efekcie stanowi on jedynie pretekst do zarzynania kolejnych potworów” (B. Kotarba, *Hit! — a może jednak nie...*, „Esensja. Magazyn Kultury Popularnej” 2001, nr 1, [http://www.esensja.pl/magazyn/2001/01/iso/19\\_01.html](http://www.esensja.pl/magazyn/2001/01/iso/19_01.html), dostęp: 27.05.2010). Por. też: A.S. Bub, *Diablo II. Devilishly Fun, but a Technological Throwback*, „Maximum PC” 2000, nr 9, s. 82. Przemiana gry — z nastawienia na rozwikłanie tajemnicy, jak było w części pierwszej, na walkę o przetrwanie — jest zgodna z regułą zaobserwowaną przez Laurie N. Taylor, w myśl której ludyczne reinterpretacje gotyccyzmu prowadzą najczęściej do podporządkowania w grach komputerowych i *video* założeń konwencji nurtowi tematyczno-problemowemu, jakim jest *survival horror* (zob. L.N. Taylor, *Gothic Bloodlines in Survival Horror Gaming*, [w:] *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*, red. B. Perron, Jefferson 2009, s. 48).



Labirynt — zarówno jako przestrzeń akcji, jak i figura — zajmuje w *imaginarium* gotyckim szczególnie miejsce. W komputerowych grach z serii *Diablo* można zauważyć dwa sposoby jego przywoływania:

- W pierwszej części i dodatku *Hellfire* jest on udosłowniony. Gracz zostaje wprowadzony do podziemi, zmieniających się stopniowo w zagospodarowane pieczary (widać szczątki ogrodzeń z drewna, jednakże przeszkodami w dowolnym poruszaniu się są nie tylko wytwory ludzkie, lecz i potoki lawy), a następnie w bliżej nieokreślonej przestrzeni łączącej w sobie cechy zbudowanego z metalu labiryntu i naturalnych jaskiń. Zwraca uwagę podział labiryntu na cztery części określane, odpowiednio, jako: podziemia, katakumby, jaskinie, sale Diablo. Ponadto ostatni poziom, na którym znajduje się siedziba tytułowego demona, to labirynt podwojony: w jego ramach znajdują się dodatkowe labirynty, które należy przemierzyć, aby ukończyć grę.

- W *Diablo 2* oraz *Diablo 2: Lord of Destruction*, prócz podziemi budowli (Zapomniana Wieża, Koszary, Podziemia Łupieżców) i kanałów pod jednym z miast, labiryntowy charakter ma również otwarta przestrzeń. W tym wypadku funkcję korytarzy pełnią ścieżki, którymi może podążać awatar reprezentujący gracza, aby jak najszybciej dotrzeć do celu (w akcie drugim *Diablo 2* to jedyna możliwość poruszania się po dżungli otaczającej osadę Doki Kurast). Nadanie cech labiryntu (a więc tworowi człowieka) zjawiskom naturalnym (dżungli, lasom, stepowym lub pustynnym bezdrożom) jest zgodne z tendencjami epoki wiktoriańskiej, w której gotyckie labirynty przeistaczają się, obejmując naturę, miasto, a nawet mentalne otoczenie protagonisty<sup>26</sup>.

Zaprezentowana tu wykładnia labiryntowego charakteru świata przedstawionego *Diablo 2* oraz *Lord of Destruction* może wydawać się nadinterpretacją, warto jednakże pamiętać, że — jak zauważa Michał Głowiński — „wszelka przestrzeń zależna jest od tego, w jaki sposób ją postrzegamy, a w konsekwencji — jak o niej mówimy, wszelka przestrzeń stać się przeto może labiryntowa”<sup>27</sup>. Istotny jest bowiem nie tyle kształt przestrzeni, w której porusza się gracz (tj. czy ma ona właściwości labiryntu „realnego”, czy też stanowi jego figurę), ile sposób postrzegania jej przez gracza. Nadanie jej znaczeń symbolicznych sprawia, że „przestrzeń jest nie tylko przestrzenią, jest także religią, ideologią, aksjologią, moralnością”<sup>28</sup>. Zaproponowany przez Głowińskiego sposób doświadczenia przestrzeni — jako znaczącej — znajduje wyraz w różnorodnych sposobach jego zapisu.

<sup>26</sup> Zob. M. Aquirre, *On Victorian Horror*, [w:] *Gothic Horror. A Reader's Guide from Poe to King and Beyond*, red. C. Bloom, London 1998, s. 119. Na temat postrzegania miasta w kategoriach labiryntu w XIX-wiecznej prozie anglojęzycznej zob. R. Mighall, *A Geography of Victorian Gothic Fiction. Mapping History's Nightmares*, Oxford 2003, s. 27–77.

<sup>27</sup> M. Głowiński, *Mity przebrane: Dionizos, Narcyz, Prometeusz, Marchońt, labirynt*, Kraków 1994, s. 130.

<sup>28</sup> M. Głowiński, *Przestrzenne tematy i wariacje*, [w:] *Przestrzeń i literatura*, red. M. Głowiński, A. Okopień-Sławińska, Wrocław 1978, s. 80.

Niezależnie jednakże od kształtu labiryntu (tj. czy jest on realną budowlą, czy symboliczną reprezentacją), pełni on w *Diablo* funkcję analogiczną do tej, w jakiej pojawił się w literaturze gotyckiej. W niej to labirynt, jak zauważa Agnieszka Izdebska, zostaje naznaczony stygmatem więzienia<sup>29</sup>. Poruszającemu się w labiryntach stworzonych na potrzeby gry nie zostaje wprawdzie narzucona rola więźnia, jednak nie może on opuścić labiryntu inaczej niż dochodząc do jego końca<sup>30</sup>. Kresem jest konfrontacja ze złem ostatecznym, reprezentowanym przez siły zniszczenia — Mroczną Trójcę (Baala, Mefisto oraz tytułowego Diabła).

Gotycki labirynt (zarówno w konwencjonalnej XVIII-wiecznej literaturze gotyckiej, jak i późniejszych jej reinterpretacjach) to przestrzeń błądzenia. Protagoniści zostają w nią „wrzuceni” i muszą rozpoznać rządzące nią reguły, by móc zrozumieć własną sytuację. Nie ma przy tym różnicy jakościowej między metaforycznym „labiryntem” uliczek miasta, leśnych bezdroży oraz udosłownieniem tej figury w postaci budowli. Każdorazowo bowiem — niezależnie od sposobu aktualizacji — labirynt pełni analogiczną funkcję: jest przestrzenią budzącą grozę w przemierzającym ją protagoniście<sup>31</sup>. Jest to jednak labirynt ułomny; w przeciwieństwie do modelu, który można odnaleźć w tradycyjnych opowieściach, nie ma z niego wyjścia. Joseph Campbell dowodzi, że przygody bohaterów mitów i legend można sprowadzić każdorazowo do konstrukcji podróży o następujących etapach: opuszczenie znanego sobie świata; przekroczenie progu swojskości; dojście do centrum Innego świata, powrót<sup>32</sup>. Zarówno w literaturze gotyckiej, jak i serii *Diablo* konstrukcja ta zostaje zachwiana. Wprawdzie konwencjonalna literatura gotycka (*The Story of Sir Bertrand Ann Letitii Barbauld*, 1773; *Mnich* Lewisa Matthewa Gregory’ego, 1796; *Wathek* Williama Beckforda, 1854) korzysta z „koncentrycznego” schematu tradycyjnych opowieści, jednak przetwarza go tak, aby wyeksponować rozczarowanie protagonisty, niemogącego powrócić do znanego sobie świata<sup>33</sup>. W *Diablo* — podobnie jak w powieści gotyckiej — labirynt jest bez wyjścia; gra nie kończy się pokonaniem tytułowego demona, o czym informuje film kończący jej ostatni etap. Dowiadujemy się z niego, że Diabło opętał swego pogromcę, który — jako Mroczny Wędrowiec — podążył na wschód (jest to zarazem fabularny punkt wyjścia drugiej części gry).

<sup>29</sup> Zob. A. Izdebska, *Gotyckie labirynty*, [w:] *Wokół gotycyzmów...*, s. 41.

<sup>30</sup> Metafora labiryntu-więzienia została interesująco wykorzystana przez Jorge L. Borgesa w opowiadaniu *There are More Things*. W utworze tym sen bohatera splata się z rzeczywistością: w nocnych majakach widzi on „szytych w rodzaju grafik Piranesiego, którego nie znałem albo, jeżeli widziałem, to zapomniałem, przedstawiający labirynt... Nie miał drzwi ani okien, ale nie kończący się szereg pionowych nacięć. Przy pomocy lupy usiłowałem dojrzeć minotaura, wreszcie go spostrzegłem. Był to potwór nad potworami. Miał w sobie mniej z byka niż z bizona, zaś leżące na ziemi ciało ludzkie wydawało się spać i śnić. O czym śniło, o kim?” (J.L. Borges, *There are More Things*, przeł. Z. Chądzyńska, [w:] *idem, Księga piasku*, Kraków 1980, s. 37).

<sup>31</sup> Zob. F. Botton, *Gothic*, New York 2005, s. 7.

<sup>32</sup> Zob. J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowiak, Poznań 1997.

<sup>33</sup> Zob. F. Botton, *op. cit.*, s. 52–53.

Uczucie klaustrofobii i grozy, jakie wywołują w grającym mroczne korytarze, potęgują istoty zamieszkujące podziemne tunele. Są one głównymi przeciwnikami gracza. Pośród występujących w grze istot demonicznych można wyróżnić trzy grupy<sup>34</sup>.

- Zakorzenione w tradycji kulturowej

Są to przede wszystkim Diabło, Mefisto oraz — zaczerpnięty z wierzeń ugaryckich — Baal. Prócz nich pojawiają się zombie, nietoperze-wampiry (*Famulusy*), służące Mrocznej Trójcy oraz czarnoksiężnicy (*Mage*) i dwunożne kozły (*Goat Men*, *Satyr Lord*). Na prawach wyjątku pojawia się *Balrog* — fikcyjny demon wykreowany przez Johna R.R. Tolkiena na potrzeby mitologii Śródziemia. Jego wygląd w grze jest zgodny z Tolkienowską wizją (potrafi, jako istota z ciemności i płomienia, posługiwać się w walce ogniem). Reminiscencją *Balroga* jest istota pojawiająca się w *Diabło 1: Hellfire* na poziomie dodatkowym w krypcie — *Reaper*, inspirowana tyleż demonem wykreowanym przez Tolkiena, co wyobrażeniem satyra.

Poszukując punktów odniesienia dla istot demonicznych w serii *Diabło* w tradycji ludowej, należy mieć jednakże na uwadze, że postaci te mogą być dowolnie przetwarzane. Za przykład służy *Scavenger*, którego punktem odniesienia była zapewne postać ghula (same ghule również pojawiają się w katakumbach *Diabło 1* oraz *Diabło 1: Hellfire*) — istoty z wierzeń przedmuzułmańskiej Arabii, napadającej podróżnych i pożerającej zwłoki. W przekazach ludowych ghule mają postać ludzką, podczas gdy *Scavenger* przypomina raczej wilka.

- Zainspirowane średniowiecznymi wyobrażeniami demonów

To istoty wzorowane głównie na gotyckich maskaronach ze średniowiecznych katedr (*Winged Fiends*, *Gargoyle*, *Horned Demon*, *Crypt Demon*)<sup>35</sup>.

Na inspirację twórców gry wiekami średnimi wskazywałaby zauważalna w *Diabło* tendencja do hybrydyzacji demonów. Cechę tę, jako zakorzenioną w tradycji kulturowej, potwierdzają naścienne malowidła, charakterystyczne dla gotyckiej architektury sakralnej<sup>36</sup>. Hybrydyczność tych istot wyrażać miała — w myśl średniowiecznej antropologii — dwoistość natury ludzkiej. Tymczasem w *Diabło* brak takiej wykładni. W grach tworzących serię istoty hybrydyczne mają jedynie podkreślać demoniczny charakter przeciwnika, odwołując się niekiedy (w epizodzie *Diabło 2*, rozgrywającym się pośród pustyń Lut Gholen) do atawistycznych lęków przed robactwem; w trakcie jednej z misji, które należy wykonać, aby móc

<sup>34</sup> Pełna lista potworów i ich skrótna charakterystyka znajduje się w internecie pod adresem <http://diablo.phx.pl/czytaj/diablo-1--hellfire--potwory/> (dostęp: 28.05.2010).

<sup>35</sup> Zob. J.R. Benton, *Holy Terrors. Gargoyles on Medieval Buildings*, New York 1997, s. 100–130; S. Pesznecker, *Gargoyles. From the Archives of the Grey School of Wizardry*, Franklin Lakes (New Jersey) 2007, s. 68–72.

<sup>36</sup> Symbolami pokus czyniono w średniowieczu istoty baśniowe i zwierzęta, a wykładnię ich charakteru zawierały różnorodne dzieła, np. *Physiologus* (ok. 1070). Na ten temat zob. m.in. C.S. Lewis, *Odrzucony obraz. Wprowadzenie do literatury średniowiecznej i renesansowej*, przeł. W. Ostrowski, Warszawa 1986, s. 150.

kontynuować grę, trzeba odnaleźć magiczny przedmiot w Robaczym Gnieździe zasiedlonym przez insekty; zamieszkujące je istoty wzorowane są na demonach z Gniazda — dodatkowej lokacji w *Diablo I: Hellfire*.

George Henderson sugeruje, że obraz średniowiecznego bestiarium kształtowany był pod wpływem różnych tradycji: „świat potworów, jak również epickie wojny między ludźmi a bestiami, tak typowe dla wczesnośredniowiecznych sag i poematów, złąły się nieuchronnie w ludowej wyobraźni chrześcijańskiej, tworząc literacką i obrazową ikonografię piekła”<sup>37</sup>. Wyobrażenia te funkcjonowały w społecznej wyobraźni, by stopniowo przejść ze sfery wierzeń w krąg zainteresowań twórców kultury popularnej, sięgających po nie jako po „narzędzia strachu”. Zanim jednak średniowieczna demonologia ostatecznie przeistoczyła się w pretekst do zabawy, bywała — jak w *Zamczysku w Otranto* Horace’a Walpole’a (1764) — środkiem rekonstrukcji mentalności człowieka wieków średnich. Według Walpole’a czytelnik powieści gotyckiej potrafi identyfikować się z protagonistami tak dalece, iż obecność elementów nadprzyrodzonych uznaje za oczywistość. Te bowiem składały się na całościową ówczesną wizję świata i były obecne w wyobraźni zbiorowej. Tym samym pojawienie się w obrębie świata przedstawionego bytów nadprzyrodzonych nie tylko nie unieważniało realności kreowanej przez XVIII-wiecznego pisarza wizji wieków średnich, lecz wzmacniało ją<sup>38</sup>.

W serii *Diablo* nie mamy jednakże do czynienia z analogiczną do tej z powieści Walpole’a, motywacją przyświecającą wprowadzeniu wątków nadprzyrodzonych. Toteż poszukując — jako punktu odniesienia dla demonów z *Diablo* — ich średniowiecznych odpowiedników, należy zachować szczególną ostrożność. Jeśli bowiem nawet niektóre z nich zakorzenione są w średniowiecznym bestiarii, w obrębie świata przedstawionego gry pełnią funkcję odmienną od roli, jaką miały w średniowiecznej wspólnocie wyobraźni. W tej bowiem obecność istot demonicznych była przestrożą przed brakiem porządku, prowadzącym do chaosu świata<sup>39</sup>. Tymczasem w grze demony, z którymi walczy gracz, należą do rekwizytorni *dark fantasy* i ich obecność jest konsekwencją obranej przez twórców konwencji.

<sup>37</sup> G. Henderson, *Wczesne średniowiecze*, przeł. P. Paszkiewicz, Warszawa 2000, s. 85.

<sup>38</sup> Zob. H. Walpole, *Preface*, [w:] *idem, The Castle of Otranto. A Gothic Story*, Edinburgh 1811, s. XLV–XLIX.

<sup>39</sup> Zob. M.H. Caviness, *No Laughing Matter. Imag(in)ing Chimeras and Freaks around 1300*, [w:] *Magistro et amici discipulique. Lechowi Kalinowskiemu w osiemdziesięciolecie urodzin*, red. J. Gadomski *et al.*, Kraków 2002, s. 100. Za szczególnie wyraz przestroż przed chaosem wynikającym z nieprzestrzegania prawa, który mają ilustrować istoty baśniowe i demoniczne, należy uznać miniatury na marginesach kodeksów prawnych. Na temat związku mediewistycznych bestiariuszy z pouczeniem moralnym zob. A. Adamczuk, *Przyroda realna — przyroda fantastyczna na marginesach średniowiecznych rękopisów (pol. XII–pol. XIV w.) na przykładzie Dekretu Gracjana ze zbiorów BU KUL*, [w:] *Obraz i przyroda*, red. U. Mazurczak, J. Patyra, M. Żak, Lublin 2005, s. 434.

Ponadto twórcy gry starali się pozbawić wykreowane przez siebie istoty znamiennego dla średniowiecznych hybryd elementu komicznego (oczywiście groteskowość wyglądu maskar nie wzbudzała w oglądającym uczucia śmieszności, nawet jeśli pobudzała do śmiechu<sup>40</sup>). Akt rezygnacji z komiczności istot w *Diablo* można odczytywać jako wyraz przemian obyczajowych — współcześnie zapewne wzbudzałyby one jedynie śmiech i byłyby traktowane jako wyraz nieintencjonalnej parodii gier, posiłkujących się rekwizytornią znamioną dla *fantasy* i horroru. Tym samym zaś mogłyby wpłynąć (z punktu widzenia marketingowego) niekorzystnie na „grywalność” serii jako wyraz rozminięcia się propozycji twórców z oczekiwaniami graczy.

- Będące wyrazem swobodnej ekspresji twórców gry

Statystycznie istoty te przeważają. Mogą nosić imiona zaczerpnięte z tradycji ludowej (na przykład *Devil*), jednakże ani ich wygląd, ani zachowanie nie uprawniają do poszukiwania powinowactw między nimi a utrwalonymi tradycją kulturową wyobrażeniami. W wizerunku istot demonicznych, stworzonych na potrzeby gry, można jednak zauważyć tendencję analogiczną do gotyckiego podporządkowania kreacji świata przedstawionego technice oniryzmu. Zdaniem Patricka Williama Daya świat gotyckich fantazji imituje ten znany ze snów i halucynacji<sup>41</sup>. W pierwszej grze serii sytuowanie bytów demonicznych na pograniczu rzeczywistości i imaginacji osiągnięte zostało dzięki ograniczeniu dostępu światła. Demony pojawiają się w półcieniach, niekiedy zlewają się z tłem, ich kształt zaś zostaje obrysowany linią<sup>42</sup>.

Porównanie ról, jakie pełnią byty nadprzyrodzone w obrębie świata przedstawionego, wydaje się uprawniać tezę o zgodności konwencjonalnej literatury gotyckiej i serii *Diablo*; w obu wypadkach wszak wiodą one protagonistów ku zgubie. Jest to jednakże koincydencja p o z o r n a. Albowiem zbieżności funkcji nie towarzyszy tożsamość sposobu uobecniania istot nadprzyrodzonych w obrębie obu tekstów kultury. W powieści gotyckiej zło działało „dyskretnie”, manipulując ludźmi, bądź też było upostaciowione w figurze „łotra gotyckiego”. Jeśli zaś — jak w *Mnichu* Lewisa — manifestowało swój nadprzyrodzony charakter, czyniło to w chwili upadku bohatera. Dla autorów wiktoriańskiej powieści gotyckiej jedyną siłą odpowiedzialną za zło był, interpretowany zgodnie z chrześcijańską

<sup>40</sup> Zob. M. Gutowski, *Komizm w polskiej sztuce gotyckiej*, Warszawa 1973, s. 221–229.

<sup>41</sup> Zob. P.W. Day, *In the Circles of Fear and Desire. A Study of Gothic Fantasy*, Chicago 1985, s. 30.

<sup>42</sup> Rozwiązanie to dyktowane zostało zapewne głównie względami technicznymi, miało jednak konsekwencje dla współbrzmiącego z nim, akcentującego tajemniczość nastroju gry. W dalszych częściach serii zrezygnowano z niego. Wtedy też — aby zapewnić atrakcyjność wizualną istot — zdecydowano się uwypuklić ich groteskowe deformacje oraz w szerszym (niż w *Diablo I* i *Diablo: Hellfire*) stopniu uczynić przeciwnikami gracza wyolbrzymione zwierzęta (głównie owady i pajęczaki).

dogmatyką, Szatan<sup>43</sup>. Tymczasem w *Diablo* zło istnieje jako byt multiplikowany, z którym walczy prowadzony przez gracza awatar. Rozmaitość form, jakie przybiera, ma na celu uatrakcyjnienie rozgrywki. Zostaje ono tym samym sfunkcjonalizowane i potraktowane jako czynnik wpływający na „grywalność” serii.

Ponadto twórcy powieści gotyckiej problematyzują zło, ukazując za pomocą przywołanych istot demonicznych dwoistość natury ludzkiej. Zdaniem Marii Janion największą zasługą twórców powieści gotyckiej jest to, że „spod odwalonego przez nich kamienia wyroili się gotyckie fantomy: upiory właśnie, ujawniające sferę snu, sferę irracjonalnego, tajemniczego”<sup>44</sup>. Ich pojawienie się w przestrzeni *imaginario communis*, zdominowanej przez mechanistyczną wyobraźnię oświeceniową, ujawniało istnienie „mrocznych” sfer ludzkiej egzystencji. Można przeto XVIII-wieczną powieść gotycką traktować jako przejaw krytycznego, ukrytego nurtu myślowego oświecenia, o której to epoce Isaiah Berlin pisał, że „pod powierzchnią [...] pozornie spójnego, pozornie eleganckiego wieku funkcjonują wszelkiego rodzaju ciemne siły”<sup>45</sup>. Tymczasem w *Diablo* gotyckie demony to jedynie narzędzia strachu, których pojawienie się motywowane jest ludycznym charakterem rozgrywki.

\* \* \*

Analiza serii *Diablo* (zwłaszcza pierwszej gry z 1997 roku) w kontekście gotycyzmu pozwala nie tylko na eksplikację związków nowych mediów z tradycją kulturową. Przywołaniu elementów konwencji powieści gotyckiej (labiryntu jako przestrzeni akcji, tajemnicy, bytów nadprzyrodzonych, akcentów satanistycznych i perwersyjnej erotyki) towarzyszy ich unieważnienie. Bezkresny labirynt, z którego nie sposób się wydostać, okazuje się labiryntem pozornym, a role myśliwego i ofiary — nie dość ściśle rozgraniczone. Co więcej, w trakcie rozwoju rozgrywki zostają one odwrócone: to awatar gracza, któremu powierzono misję ocalenia Tristram (a poprzez to świata), staje się wcielonym złem, co podkreśla film kończący grę. Tym samym nadprzyrodzony „lotr gotycki” (za aktualizację tej figury uznajemy tytułowego demona) zostaje pokonany jedynie pozornie.

W *Diablo* tradycja gotycka pełni funkcję instrumentalną. Atrakcyjność *imaginarium* gotyckiego i jego miejsce we współczesnej popkulturze sprawiają, że znamienne dla gotycyzmu rekwizyty zostały w *Diablo* przejęte bezrefleksyjnie, bez prób ich reinterpretacji. Zostały też potraktowane wybiórczo. Podobnie jak w innych zjawiskach odwołujących się do XVIII-wiecznego gotycyzmu (na przykład w rocku gotyckim), tak i tu tradycja gotycka jest traktowana pretekstowo.

<sup>43</sup> Zob. A.M. Rustowski, *Anielska powieść gotycka doby wiktoriańskiej*, Katowice 1977, s. 75.

<sup>44</sup> M. Janion, *Romantyzm, rewolucja, marksizm. Colloquia gdańskie*, Gdańsk 1972, s. 387.

<sup>45</sup> I. Berlin, *Prawdziwi ojcowie romantyzmu*, [w:] *idem, Korzenie romantyzmu. Wykłady melonowskie w zakresie sztuk pięknych wygłoszone w Narodowej Galerii Sztuki w Waszyngtonie*, red. H. Horny, przeł. A. Bartkiewicz, Poznań 2004, s. 83.

Pojawia się, by zaciekawiać i wywoływać pragnienie uczestnictwa w odkrywaniu mrocznej tajemnicy upadku osady. Podkreśleniu powinowactw z tradycją gotycką (oraz ewokowaną przez nią wyobraźnią średniowieczną) służą zwłaszcza następujące elementy:

- występowanie istot demonicznych zaczerpniętych z różnych tradycji i wierzeń oraz stworzonych na potrzeby gry. Niektóre z nich — m.in. *SnowWitch*, *SpawnWitch* — intencjonalnie zostały ukazane w taki sposób, by w chwili ich unicestwienia podkreślić atrakcyjność seksualną zabitego demona (w takim ujęciu byłoby to łączenie perwersyjnej erotyki z nekrofilią, co można uznać za sygnał charakterystycznej dla gotycyzmu transgresji obyczajowej<sup>46</sup>);

- obecność akcentów satanistycznych. Wbrew obiegowym sądom nie mają one jednakże wiele wspólnego z historycznie potwierdzonymi świadectwami średniowiecznego kultu lucyferycznego, będącego jednym z przejawów (zakorzenionej w gnostycyzmie) herezji. Jak zauważa Piotr Czarnecki, „wraz ze średniowieczem skończył się [...] lucyferianizm, a to, co z niego przetrwało — choć określane tą samą nazwą — nie było już nawet herezją, lecz raczej antyreligią, zbudowaną na nienawiści do chrześcijaństwa i kulcie materii, która stała się inspiracją dla wszystkich nowożytnych czcicieli zła”<sup>47</sup>.

*Diablo* to świadectwo referowanej przez Czarneckiego przemiany herezji wieków średnich w zabawę w kult. Jednocześnie zaś sposób, w jaki twórcy gry sięgają po motywy satanistyczne, jest reprezentatywny dla popkulturowej aktualizacji<sup>48</sup>. W serii najczęściej przywoływanym emblematem — identyfikowanym z satanizmem — jest pentagram. Taki kształt ma na przykład portal przenoszący gracza do siedziby *Diablo*; w dodatku *Diablo I: Hellfire* nad krwawymi pentagramami unoszą się niektóre demony (na przykład *Psychorb*, *Necromorb*). Z kolei film wprowadzający do gry (tzw. *intro*) ukazuje rytuał satanistyczny, w któ-

<sup>46</sup> Zob. T. Reed, *Demon-Lovers and Victims in British Fiction*, Lexington (Kentucky) 1988, s. 57. Być może rację ma Grażyna Borkowska, upatrująca w wiktoriańskim erotyzmie społecznej reakcji na kulturowe tabu, jakim otaczano wówczas kwestie związane z seksualnością człowieka. Pisze: „erotyzm powieści wiktoriańskiej to drastyczny przykład działań ukrytych, które w innych, liberalniejszych obyczajowo epokach historycznych eksplikowano z większą swobodą” (G. Borkowska, *Córki Milтона (o krytyce feministycznej ostatnich piętnastu lat)*, [w:] *Po strukturalizmie. Współczesne badania teoretycznoliterackie*, red. R. Nycz, Wrocław 1992, s. 73). We współczesnej kulturze ikonicznej opis literacki, choćby najbardziej sugestywny, musi ustąpić przed obrazem niepozostawiającym miejsca na dopowiedzenie.

<sup>47</sup> P. Czarnecki, *Średniowieczny lucyferianizm (XIII–XV wiek)*, Gdańsk 2006, s. 130.

<sup>48</sup> Interesującą wykładnię związków satanizmu z nurtem popkultury inspirowanej *imaginarium* gotyckim daje opracowanie dotyczące współczesnych aktualizacji tego kultu; zob. J.R. Lewis, *Satanism Today. An Encyclopedia of Religion, Folklore and Popular Culture*, Santa Barbara (California) 2001, s. 98–99, hasło: *Goth Subculture* (tu też wybrana bibliografia przedmiotu). Na temat związków *Diablo 2* z satanizmem zob. D. Kushner, *Shoot at the Devil*, „Spin” 1999, nr 6, s. 76. Na temat komercyjnego aspektu popkulturowego satanizmu jako „produktu na sprzedaż” przyciągającego spragnionych niezdrowej sensacji zob. G.-A. de Rougemont, *Devil’s Advocates*, „Mother Jones” 1993, nr 1, s. 28.

rego efekcie Diabło pojawia się w Tristram (satanistyczny charakter ma także film ukazujący czarną mszę, który zapowiada przeniesienie gracza do siedziby arcybiskupa odpowiedzialnego za sprowadzenie zła na osadę). Również tytuł gry — wykorzystujący hiszpańską wersję imienia Księcia Ciemności<sup>49</sup> — wskazuje na powinowactwa z satanizmem. Być może za trop sugerujący powiązania serii gier z wyobraźnią gotycką należy uznać też rozwiązanie rozgrywki, ukazujące triumf Szatana nad reprezentującym dobro graczem. Podobnie negatywny wydźwięk ma akt zanurzania się gracza pod ziemię, zgodnie z waloryzowaniem negatywnym relacji góra–dół<sup>50</sup>. Infernalny charakter wędrówki gracza przez podziemny labirynt wzmocniony zostaje obecnością w nim istot demonicznych:

- Wszechobecność magii, wykorzystywanej przez bohaterów w różnorodnym celu. W literaturze gotyckiej, zwłaszcza w wiktoriańskim nurcie okultystyczno-alchemicznym (*The Wanderings of an Immortal*, 1822 oraz *Auriol: or, The Elixir of Life* Williama Harrisona Ainswortha, 1844), wątki związane z używaniem przez protagonistów magii służą ewokowaniu nastroju niesamowitości. Również ich pracownia alchemiczna ukazywana jest jako *locus horrendus*. Jako przykład przywołajmy jej opis z *Auriola* Ainswortha:

W rogu stał duży globus, obok niego astrolabium i brudne szklane naczynia. Naprzeciw leżała czarna, tajemniczo wyglądająca księga. Dookoła widniały rogi baranie, kleszcze, zwój pergaminu, tłuczek i moździerz oraz duże naczynie miedziane z hebrajskim napisem. Obok widział duży skórzany worek, w którym znajdowały się dwie odcięte ludzkie głowy<sup>51</sup>.

<sup>49</sup> Można by się zastanawiać, czy wybór ten jest przypadkowy, czy też stanowi (być może niezamierzone) nawiązanie do literatury gotyckiej, której autorzy niekiedy osadzali fabułę w egzotycznym dla nich kraju południa Europy: *Studnia i wahadło* Edgara Allana Poeego (1842) rozgrywa się w Hiszpanii, *Mnich* Matthew Gregory’ego Lewisa we Włoszech. Daniel Olsen we wstępie do antologii opowiadań gotyckich wymienia, pośród bohaterów konwencjonalnej literatury gotyckiej, francuskich i hiszpańskich księży, angielskich diuków, niemieckich baronów oraz włoskich książąt (zob. D. Olson, *Preface: The Gothic Takes a Holiday*, [w:] *Exotic Gothic. Forbidden Tales from Our Gothic World*, red. D. Olson, Ashcroft (British Columbia) 2007, s. viii). Adam Rustowski zauważa, iż dość często w powieści gotyckiej (zwłaszcza wiktoriańskiej) Italia i Hiszpania pełniły funkcję instrumentalną, pozwalając na wprowadzenie postaci mnicha związanego z Inkwizycją (zob. A. Rustowski, *op. cit.*, s. 9). Egzotykcji świata przedstawionego (polegającej na sytuowaniu fabuły w przestrzeni geograficznie obcej przeciętnemu odbiorcy) towarzyszyłoby w takim ujęciu jego zideologizowanie przez narzucenie znaczenia naddanego wyborowi kraju, będącego sceną perypetii powieściowych bohaterów. Rustowski pisze: „Nieodłącznym »rekwizytem« powieści jest także mnich, który okazuje się w końcu dobrym aniołem stróżem bohaterów, albo też częściej adeptem sztuki makiawelskiej, dążący do zniszczenia szczęścia pary czułych kochanków. Daje to także asumpt do ukazania podłości i moralnego brudu w klasztorach lub zbrodniczych okrucieństw Świętej Inkwizycji, co z kolei wymagało najczęściej przeniesienia akcji powieści do Italii lub Hiszpanii” (*ibidem*). Kwestię tę pozostawiamy nierozstrzygniętą.

<sup>50</sup> Zob. M. Kawa, *Dół i stłoczenie. Robak i przestrzenne asocjacje symbolicznej zoologii*, [w:] *Przestrzenie, miejsca, wędrówki. Kategoria przestrzeni w badaniach kulturowych i literackich*, red. P. Kowalski, Opole 2001, s. 95.

<sup>51</sup> W.H. Ainsworth, *Auriol, or The Elixir of Life* [przeł. — A.M.], [w:] *idem, Auriol, or The Elixir of Life. A Night in Rome*, Teddington 2007, s. 8. W oryginale *passus* ten brzmi następująco:



Powszechność magii w świecie *Diablo* motywowana jest tyleż konwencją, co wymaganiami „grywalności”. Znamienne, że siłami nadprzyrodzonymi dysponują nie tylko postacie — jak nekromanta, czarodziejka lub mag — lecz również postacie, w wypadku których trudno znaleźć uzasadnienie inne niż dążenie do uatrakcyjnienia rozgrywki (rycerz, barbarzyńca, łotrzyca, amazonka).

- Różnorodnie aktualizowana labiryntowość przestrzeni akcji gry. Figura labiryntu traktowana jest bądź to dosłownie, bądź też otwarta przestrzeń kształtowana zostaje w taki sposób, aby uwypuklić jej labiryntowy charakter;

- Budzący grozę wystrój podziemi (komnaty z narzędziami tortur; w *Diablo 2* oraz dodatku *Lord of Destruction* pojawiają się — jako element scenografii — szczury, skorpiony, jadowite węże). W *Diablo 1* dość często — zwłaszcza na najniższych poziomach — wystrój ten uzupełniony jest satanistycznymi akcesoriami (pentagramami, odwróconymi krzyżami, kapliczkami z wyobrażeniami maskaronów); pojawiają się też fontanny krwi, z których może czerpać siły życiowe awatar gracza. Szczególny wymiar „narzędzia grozy” nabierają poświęciartowane i zbezczeszczone ludzkie zwłoki (niekiedy też, jak w lokacji *King's Leoric Tomb*, szkielety są ukrzyżowane), pojawiające się na ostatnich poziomach podziemi.

- Obecność w świecie przedstawionym gry tajemniczych manuskryptów. Pełnią one rolę analogiczną do starych zapisków, znajdujących przez protagonistów powieści gotyckiej, a zawierających rewelacje dotyczące losów bohaterów lub ostrzeżenie przed prześladowającym ich łotrem<sup>52</sup>.

Zapiski w *Diablo*, które można uznać za analogiczne do manuskryptów z powieści gotyckiej, są różnego rodzaju — w lochach znajdują się „święte księgi”, przybliżające okoliczności nadejścia Mrocznej Trójcy. Dzięki ich lekturze graczowi zostaje udostępniona wiedza na temat wierzeń funkcjonujących w ramach świata przedstawionego gry. Manuskrypty przepowiadające nadejście *Diablo* utrzymane są w poetyce apokryfów, łączących patos z profetycznym tonem. Jako przykład przywołajmy jeden z nich:

Chwała i cześć niech będą *Diablo* — Panu Zniszczenia, przywódcy Trójcy. Mój Władca opowiedział mi o swych Braciach, Mefisto i Baalu, którzy zostali wygnani z tego świata wiele wieków temu. Mój Władca życzy sobie oczekiwać na najwłaściwszy dlań czas, gdy wzmocni się jego budząca strach władza, aby uwolnić pojmanych braci z grobowców pod piaskami Wschodu. Kiedy już mój Pan uwolni Braci, rozpęta się Wojna Grzechu i znów poznamy furię Trójcy.

Apokaliptyczność wizji nadejścia *Diablo* współbrzmi z nastrojem gry.

„In one corner was a large terrestrial sphere; near it was an astrolabe; and near that a heap of disused glass vessels. On the other side, ally a black, mysterious-looking book, fastened with brazen claps. Around it, were a ram's horn, a pair of forceps, a roll of parchment, a pestle and mortar, and a large plate of copper, graven with the mysterious symbol of the Isaical table. Near this was the leathern bag containing the two decapitated heads”.

<sup>52</sup> Zob. A. Rustowski, *op. cit.*, s. 9.

Na poziomie dodatkowym (dostępnym jedynie w *Diablo 1: Hellfire*) — w cmentarnej krypcie — którego gracz nie musi eksplorować, by ukończyć rozgrywkę, funkcję manuskryptów pełnią umieszczone w różnych lokacjach fragmenty notatek poprzednika bohatera, którego misja zakończyła się niepowodzeniem. Prócz nich znajduje się tam również *Torn Notes*, umożliwiające łatwiejsze pokonanie najpotężniejszego z demonów zamieszkujących Kryptę — Na Krula. Osobnym rodzajem ksiąg są woluminy — jak *Book of the Blind* i *Mythical Book* — otwierające dodatkowe poziomy lub takie, których lektura (niczym *Steel Tome*) przywołuje szczególnie niebezpieczne demony.

• Dobór postaci, którymi może kierować gracz (awatarów). W części pierwszej byli to: rycerz, łotrzyca oraz czarnoksiężnik; w *Diablo 1: Hellfire* prócz nich pojawiał się mnich. W *Diablo 2* wraz z dodatkiem *Lord of Destruction* repertuar postaci został zmieniony. Zamiast łotrzycy i czarnoksiężnika pojawiają się: amazonka, barbarzyńca, czarodziejka, druid, nekromanta i zabójczyni. Postaci te inspirowane są gotyckim *imaginarium* bądź potoczną wiedzą i stereotypowymi wyobrażeniami na temat świata przedstawionego, kreowanego na potrzeby literatury gotyckiej<sup>53</sup>. Postaci te pozbawione są cech indywidualnych — to bardziej typy niż charaktery, sprowadzone do kilku rozpoznawalnych cech wyglądu (amazonka, barbarzyńca i rycerz mają silną budowę ciała, znamionującą pierwotną witalność; z kolei nekromanta i druid swoim wyglądem sugerują ułomność fizyczną, kompensowaną umiejętnościami magii). Typowość jako zasada przyświecająca kreacji protagonistów serii *Diablo* ma punkt odniesienia w powieści gotyckiej. W obu wypadkach jest ona konsekwencją rozwoju fabuły. W powieści gotyckiej powtarzalność rozwiązań artystycznych doprowadziła do ich stereotypizacji: jak zauważa Adam Rustowski, pisząc o wiktoriańskiej powieści gotyckiej, „wszystkie tego typu powieści wykazują dość istotne podobieństwo w zakresie konstrukcji fabularnej i operują ograniczoną liczbą chwytów i stereotypów”<sup>54</sup>. W *Diablo* odpowiednikiem opisanego przez Rustowskiego mechanizmu jest powtarzalność procedur składających się na całość gry: niezależnie od tego, w jaką postać wciela się grający, ma do wy-

<sup>53</sup> Uwagi na temat asymilacji przez literaturę gotycką dawnych opowieści można znaleźć w pracy Edith Birkhead *The Tale of Terror. A Study of the Gothic Romance*, London 2008 (zwłaszcza s. 15–28). Pracę tę, mimo iż pierwodruk opublikowano w 1921, wciąż można uznać za interesującą poznawczo. Autorka poszukuje źródeł XVIII-wiecznej literatury gotyckiej w mitach i średnio-wiecznych opowieściach, m.in. w *Śmierci Artura* Thomasa Malory’ego z 1485 roku (zob. *ibidem*, s. 17–18). Zob. też szkic Marka Madoffa *The Useful Myth of Gothic Ancestry*, [w:] *Gothic. Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*, red. F. Botting, D. Thownshend, London 2004, s. 27–37, oraz E.J. Clery *Gothic. Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*, [w:] *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, red. J.E. Hogle, Cambridge 2002, s. 21–40.

<sup>54</sup> A. Rustowski, *op. cit.*, s. 8. Oczywiście kwestia stereotypizacji rozwiązań artystycznych to problem szerszy niż funkcjonujący jedynie w odniesieniu do powieści gotyckiej. Dotyczy on literatury popularnej, której autorzy przywołują łatwo identyfikowane przez czytelnika schematy fabularne.

pełnienia te same misje, a liczba losowych wariantów ukształtowania labiryntu, jakkolwiek duża, jest skończona. Z tego względu gracz, miast różnorodności, ma w serii do czynienia z powtarzalnością sytuacji.

Wymienione tu elementy wpływają jednakże nie tylko na postrzeganie *Diablo* przez pryzmat tradycji literatury gotyckiej. Odwołując się do ugruntowanego kinem rozrywkowym wyobrażenia średniowiecza jako czasu przemocy, twórcy gry legitymizują agresywny charakter zabawy. W trakcie rozgrywki przemoc staje się nie tylko środkiem prowadzącym do celu (tj. do zakończenia gry sukcesem), lecz również wartością samoistną; zauważyć to można w odniesieniu do „kampanii” dodatkowych, których prowadzenie jest nieistotne z punktu widzenia celu gry, tj. unicestwienia Mrocznej Trójcy. Gracze, decydujący się mimo to przedłużyć zmagania przez realizację dodatkowych celów, zdają się odnajdywać specyficzną przyjemność w unicestwianiu kolejnych potworów, nawet jeśli nie odnoszą wówczas żadnej korzyści w postaci przybliżenia finału rozgrywki. O specyficznej przyjemności, płynącej z zabijania demonów w omawianych tu grach, świadczą wypowiedzi uczestników internetowego forum, zrzeszającego miłośników gry. Dla przykładu zacytujmy najbardziej reprezentatywne: „Nie wiem czy ktoś pamięta sukuby z *Diablo 1* — ta śmierć, ehhhh, wspaniała rzecz”<sup>55</sup>; „Mefisto najciekawiej umiera, te piękne duszyczki... Ze zwykłych to żmijoszpopy (ciach ciach tsssst!) i te dusze co znikają i strzelają błyskawicami, ciach ciach wuszszszszwfl!”<sup>56</sup>

Czy można jednakże zabawę w zabijanie traktować jako paralelną wobec opisów śmierci z kart powieści gotyckich? Cytowane tu opinie ukazują charakterystyczną dla ponowoczesnej sztuki estetyzację śmierci. Jest ona dla graczy tym bardziej interesująca, im bardziej okazuje się atrakcyjna audiowizualnie. Ponadto wydaje się, że zmieniony kontekst, w którym funkcjonują oba teksty kultury, sprawia, że rozrywki oferowanej przez serię *Diablo* nie należy traktować jako aktualizacji transgresji obyczajowej gotycyzmu.

Zarysowaną tu tendencję do akcentowania ludycznego charakteru przywoływanej w *Diablo* tradycji kulturowej, przy jednoczesnym uwypukleniu marketingowego aspektu tego zjawiska, najtrafniej oddaje Grażyna Tomaszewska, pisząc o przemianach *sacrum* wykroczenia we współczesnym świecie. Zauważa:

Powszechność skandalu, prowokacji to formy walki o przykucie uwagi, o wyodrębnienie się z „towarowej” jednakowości. Intensywność przeżycia mistycznej grozy próbuje się wywołać metodami mechanicznymi. „Cud uwagi” zastępuje się szokującym chwytem, jakby o »chwytanie« odbiorcy-klienta i tutaj chodziło. [...] Czyżby taki miał być punkt dojścia dawnego *sacrum* wykroczenia?<sup>57</sup>

<sup>55</sup> przem99 [?], <http://diablo.phx.pl/forum/viewtopic.php?p=331512&sid=9e111382e566617ff4f1392a2f2873dc#331512> (dostęp: 28.05.2010).

<sup>56</sup> xuba [?], *ibidem* (dostęp: 28.05.2010).

<sup>57</sup> G. Tomaszewska, *Co się stało z „sacrum wykroczenia”?*, [w:] *Wokół gotycyzmów...*, s. 113.

Seria *Diablo* daje na postawione przez Tomaszewską pytanie odpowiedź twierdzącą, co oczywiście nie przeszkadza przeciętnemu miłośnikowi tej gry rozkoszować się wędrówką przez fantomatyczne labirynty, imitujące gotyckie przestrzenie grozy.

***Role Playing Games in the relation of the tradition.  
On the example of the actualization  
of the figures of gothic imagination in the series  
of computer games *Diablo****

Summary

The article portrays they reach to the Gothic tradition in what way of the creator of computer games. Procedure reinterpretations characteristic *imaginarium* were showed on the example of the series of games *Diablo* for the Gothic novel so that it is also attractive for the today's recipient the texts of the popular culture. Their annulling accompanies calling the elements of the convention of Gothic novel (labyrinth as the space of action, secret, supernatural existences, satanic accents and perverse erotica). The *Sacrum* of the offence, stressed by creators the Gothic literature, it happened only the play in killing in the series of computer games.