

Szekspir mitycznie rzadki. Cytaty tekstów kultury w kolekcjonerskiej grze karcianej „Magic: the Gathering”

ARKADIUSZ LUBOŃ

Uniwersytet Rzeszowski

Abstract

Mythically rare Shakespeare. Quotations of cultural texts
in “Magic: the Gathering” Trading Card Game

The article analyzes the types, usage and functions of quotations of various cultural texts (literature, folklore, as well as graphic and visual arts) that can be found in “Magic: the Gathering” Trading Card Game. The borrowings and stylizations frequently applied to flavour the texts of M:tG cards enable their players-readers to interpret the cards as minimalistic and polysemiotic writings. In these writings the titles, graphics and literary quotations, together with the systematic rules of the game, form a postmodern mosaic of interpretations which has artistic ambitions. Therefore, the implementation of literature into a popular game follows the pattern of the so-called homogenization of high and popular culture, but also promotes among its players a creative model of reading cultural texts.

KEYWORDS: ludology, game studies, cultural text, trading card game

Reprezentanci dyscyplin literaturoznawczych stosunkowo często, jak zauważa Jan Stasiński (2005), „odnoszą problem literackości do szerszego kręgu

przekazów audiowizualnych lub zjawisk cyberprzestrzeni” (s. 39), natomiast „ujęcie tekstologiczne i literackie bezpośrednio w odniesieniu do gier stosuje się rzadziej”. O ile pojęcie „gry” w literaturze – jakkolwiek nieprecyzyjnie definiowane¹ – wskazuje na wyjątkowy, „interaktywny”, stopień uczestnictwa czytelnika w konkretyzacji dla tego celu konstruowanego utworu², o tyle badanie literackości gier (przede wszystkim fabularnych i komputerowych) jest aktualnie kierunkiem, zwłaszcza na gruncie polskim, nader intensywnie i efektywnie eksploatowanym. Pokazują to m.in. prace Ewy Szcześnie (2007), Jerzego Zygmunta Szei (2004) czy Jana Stasięki (2005), ale i też to, iż poetyka – rozumiana jako nauka o właściwościach tekstu – również dostrzega istotny potencjał literaturoznawczych narzędzi analitycznych w opisie różnego typu formalnie Nieliterackich tekstów kultury³, w ich liczbie także gier.

Postrzeganie szerokiego spektrum dostępnych dziś gier, zwłaszcza komputerowych, w kategoriach finalnego produktu współczesnej kultury, a nie jej budulca, jest uproszczeniem nie tylko w świetle ustaleń prostej statystyki, która wyraźnie wskazuje na gremialny odwrót⁴ odbiorców i twórców kultury od tradycyjnie i stereotypowo pojmowanego czytelnictwa w kierunku tzw. nowych mediów, faworyzujących kulturę uczestnictwa. Już bowiem pobieżna obserwacja obecnych w popularnym obiegu tekstów i programów interaktywnych pozwala kulturoznawcy bez trudu dostrzec skomplikowaną sieć inspiracji i wzajemnych zapożyczeń między literaturą a grami, lub jak ujmuje to Tomasz Majkowski (2012) na przykładzie multimediów, „dotknąć miejsca, w którym

¹ Znane i wyczerpująco opisane w literaturze przedmiotu są dylematy badaczy, którzy, podobnie jak Ludwig Wittgenstein, za problematyczne uważają precyzyjne zdefiniowanie terminu „gra”, zwłaszcza na gruncie języków anglosaskich, germańskich i romańskich, gdzie słowami *play*, *spiel* lub *jeu* (podobnie jak rosyjskim игра) określa się szerokie spektrum aktywności kulturowych, których cechą może być (niekoniecznie równocześnie) „gra” lub „zabawa”. Nierzadko zatem pojęcie „gry” uściślone bywa w odniesieniu do konkretnej dyscypliny naukowej, działalności kulturowej lub wybranego typu gry. Przykładów dostarczają między innymi publikacje językoznawcze (np. Gadamer, 2005; Jędrzejko, Żydek-Bednarczuk, 1997; Wołos, 2002).

² Mowa tu o gatunkach krótkich tekstów klasyfikowanych umownie jako „gry i zabawy literackie” w polskich kompendiach Juliana Tuwima (1950) i Stanisława Barańczaka (2008) oraz obszerniejszych postmodernistycznych „książkach-grach”, omawianych na przykład w pracach Aleksandry Mochockiej (2009, 2010) czy Moniki Górskiej-Olesińskiej (2012).

³ Dla ilustracji warto prześledzić z tej perspektywy ewolucję podręczników poetyki w ostatnich latach. *Poetyka* Adama Kulawika z 1990 roku zaledwie wspomina uwikłania nauki o literaturze w związku z teorią informacji i semiotyką. Podręcznik Ryszarda Handkego z 2008 roku poświęca już osobny rozdział multimediom, a Dorota Korwin-Piotrowska (2011) nie tylko omawia zjawisko „tekstu sieciowego, czyli elektronicznego hipertekstu” (s. 71), ale również już we wstępnych uwagach podkreśla możliwość stosowania instrumentarium poetyki w badaniach „różnego typu mediów, w tym elektronicznych” (s. 15).

⁴ Tendencję ogólnosiatową wydają się reprezentować wyniki badań przeprowadzonych w Stanach Zjednoczonych: już kilka lat temu 35% tamtejszych uczestników kultury za najprzyjemniejszą formę rozrywki uznało gry komputerowe i konsolowe, podczas gdy książki wskazało 13% respondentów, a kino i teatr – 11% (Szpunar, 2007).

świat gier wideo szczególnie dobitnie krzyżuje się z uniwersum literatury” (s. 177). Celną metaforę Majkowskiego z powodzeniem odnieść można i do innych typów gier. Występujące w nich zapożyczenia elementów literackich, co szczególnie istotne i warte podkreślenia, nie mają charakteru jednoznacznie odtwórczego i nie wyczerpują wprowadzanych do kultury nowości jedynie w sferze sprzężenia narracji fabularnej z technologią audiowizualną za pomocą innowacyjnego nośnika czy medium. Zwrócenie uwagi na metamorfozy mechanizmów recepcji i zmiany w fundamencie tekstowym – obecnym w większości gier niezależnie od stopnia jego marginalizacji – nie pozwala w konsekwencji traktować procesu rozgrywki tylko jako zbanalizowanej formy lektury.

Spojrzenie na popularną grę jako przede wszystkim ufundowany na wielowiekowym dorobku literatury tekst, ujmowanie roli jej twórców w kategoriach autorskich, a także uznanie graczy za szczególny typ czytelników wymaga, przynajmniej w niektórych przypadkach, przypisania im statusu świadomych uczestników postmodernistycznego, twórczego w swym kołażowym charakterze dyskursu tekstów kultury⁵. Przykładem, który uzasadnia tego rodzaju perspektywę interpretacyjną, jest funkcjonujący na rynku od niemal dwudziestu lat z rosnącą popularnością⁶ system tzw. kolekcjonerskiej gry karcianej (ang. Collectible Card Game lub Trading Card Game) *Magic: the Gathering*; dodajmy na marginesie: konsekwentnie od roku 1997 przenoszonych również w kolejne wersje komputerowe.

Z pozorów taki dobór materiału egzemplifikacyjnego jest nietrafny: większości odmian tego gatunku przyświeca prosta idea gromadzenia kart, które w obrębie ogólnych zasad gry reprezentują posunięcia graczy tak, jak pionki na szachownicy w warcabowym pojedynku. Ich związek z dyskursem literacko-kulturowym, także ze względu na szczątkowy aspekt fabularno-narracyjny, jest nierzadko niemal nieobecny, a w najlepszym razie jedynie implikowany. Ich kolekcjonerska wartość najczęściej nie polega na walorach artystycznych, historycznych czy kulturotwórczej randze, jak ma to miejsce w numizmatyce,

⁵ Określenie „tekst kultury”, ogólnie rzecz ujmując, rozumiane jest jako tekst będący „zobiektywizowanym wynikiem współdziałania i twórczej aktywności wielu pokoleń, zdolny do rozprzestrzeniania się i rozwoju” (Szczęsna, 2002, s. 307) za pomocą różnych kodów semiotycznych – nie tylko prymarnych, lecz i wtórnych (w teorii Jurija Łotmana) systemów modelujących. Termin „tekst kultury” wypada uznać za użyteczny, gdyż wskazuje na komunikatywność, możliwość „czytania” i interpretacji różnych, nie tylko językowych, wytworów kultury. Pamiętać jednak należy, że termin ten uchodzi również za dyskusyjny. Na przykład zdaniem Michała Głowińskiego (1999) nie należy traktować go dosłownie, lecz raczej w kategoriach metafory lub tautologii, gdyż „tekst znajdujący się poza kulturą jest w istocie czymś trudno wyobrażalnym” (s. 354).

⁶ W 2004 roku liczbę tylko polskich graczy szacowano na 30 tys., a oficjalnie organizowanych turniejów – na ok. tysiąc rocznie (dane liczbowe przytaczane według szacunków firmy ISA, oficjalnego dystrybutora „Magic the Gathering” w Polsce, za publikacją: Zaborski, 2004). Liczba wzorów kart wydanych od początku funkcjonowania systemu na rynku ogólnościatowym przekracza dziś 12 tys. (dane przytaczane za rejestrem <<http://gatherer.wizards.com>>, data dostępu: 17 października 2012).

filatelistyce bądź biblioflii, lecz upatrywana jest w dostępności danej karty na rynku (im mniej egzemplarzy, tym wyższa wartość) oraz jej potencjalnej skuteczności w zapewnieniu posiadaczowi zwycięstwa w obrębie rozgrywki. W wypadku jednak systemu *M:tG*, a zwłaszcza jego dojrzałej postaci, znanej odbiorcom od późnych lat dziewięćdziesiątych, te prawidłowości należy uznać za spływające interpretacyjne możliwości stereotypy.

Budowa większości kart⁷ omawianego systemu oparta jest na kompozycji kilku elementów: tytułu karty, warunków jej wprowadzenia do rozgrywki, ilustracji i jej autora oraz terminu klasyfikującego kartę zgodnie z systemem gry (np. *instant*, *enchantment*, *spell* etc.). Karta zawiera także symbol edycji, w ramach której została opublikowana. Jego kolor jest jednocześnie kolekcjonerskim kwantyfikatorem rzadkości karty w skali: pospolita (*common*) – niepospolita (*uncommon*) – rzadka (*rare*) i „mitycznie” rzadka (*mythic rare*). Główna część tekstowa składa się z krótkiej instrukcji zastosowania karty, a więc opisu roli, jaką ta pełni w grze, oraz wyróżnionego kursywą tzw. *flavor text* (termin ten polskie tłumaczenia oddają niezbyt adekwatnym „dykteryjka”). Jego zadaniem jest wprowadzić do gry elementy fabularności, w przestrzeni natomiast samej karty najczęściej służy efektowi, na określenie którego sięgnąć można po pojęcia barokowego konceptu lub formalistycznego chwytu. Jest to zatem rodzaj zabiegu literackiego ukierunkowanego na zaskoczenie gracza-czytelnika, uatrakcyjnienie i oautomatyzowanie jego lektury. Nierzadko *flavor text* przyjmuje postać językowego żartu, aforyzmu, powiedzenia bądź przysłowia, dialogu postaci fikcyjnych, cytatu lub po prostu krótkiego opisu „świata przedstawionego” quasi-fabulą gry.

Warto zauważyć, że taka konstrukcja w równej mierze poświęca uwagę temu, co przede wszystkim adresowane jest do gracza, czyli mechanice funkcjonowania karty wśród zasad systemu, oraz przedmiotowi zainteresowania czytelnika, a więc elementom literacko-artystycznym. Co więcej, odbiór treści literackich nie jest w większości przypadków bezrefleksyjną lekturą krótkiej formuły, lecz nosi znamiona interpretacji, uproszczonej wprawdzie, lecz wciąż intersemiotycznej, wymagającej bowiem skoordynowania przez czytelnika trzech zależnych od siebie porządków znakowych. Tytuł karty funkcjonuje tu jednak na podobnej zasadzie, jak ma to miejsce w utworach literackich, jako klucz-wskazówka dla ukierunkowania lektury treści właściwej. Treść ta, *flavor text*, odczytywana jest natomiast w kontekście zarówno mechaniki karty, jak i towarzyszącej ilustracji. Elementy graficzne zaś, jak dowodzą prace semiologów (m.in. Książek-Szczepanikowa, 2007; Wallis, 1983; Wysłouch, 1994), pełnią

⁷ Reprodukcyjne wszystkich omawianych kart udostępnia w wersji elektronicznej internetowej katalog i baza danych <<http://gatherer.wizards.com>> (data dostępu: 21 maja 2013).

w kombinacji z tekstem nie tylko funkcje estetyczno-dekoracyjne, ale przede wszystkim konkretyzacyjne, objaśniające lub wręcz translatorskie. Ilustracja stanowi „plastyczny ekwiwalent sensów konotowanych” (Wysłouch, 1994, s. 100), nierzadko jednak poszerza je w sposób znaczący przez wprowadzenie dodatkowych wątków interpretacyjnych. Zasada ta dotyczy tekstów literackich, można jednak z powodzeniem zastosować ją do analizy omawianych kart, które z tej perspektywy stają się miniaturowymi utworami, polisemiotycznymi konstruktami. Ich adresatem nie jest przecież każdy gracz poszukujący jedynie rozrywki w rywalizacji z innymi, lecz odbiorca zdolny do wypracowania spójnej wykładni sprzężonych ze sobą treści. Prostim przykładem na potwierdzenie tej tezy jest karta *Turn to Frog*⁸. Jej krótki *flavor text* to leksem „rabbit” – pozbawiony sensu, gdy rozpatruje się go indywidualnie, w oderwaniu od kontekstu ilustracji i tytułu. W przeciwnym wypadku stanowi onomatopeiczny żart językowy, a jako element szerszego układu wielu kart odczytywany jest jako minimalistyczna satyra na obowiązującą w systemie *M:tG* konwencję: w miejscu zwyczajowo przewidzianym dla moralizatorskiej sentencji, chwytliwego aforyzmu lub poetyckiej narracji występuje parodystyczny w autorskiej intencji rechet żaby.

Przypadki wykraczania czytelniczej interpretacji poza kontekst pojedynczej karty są powszechne, a standardowo do tego celu stosowanym zabiegiem twórców są stylizacje treści na cytaty. Najczęściej konstituują one fabułę gry, w myśl której uczestnicy odgrywają role magów; karty reprezentują rzucane przez nich czary. Ogólne ramy fabularne krótko charakteryzuje towarzysząca każdej edycji kart informacja (zamieszczona w broszurze z instrukcją, na opakowaniu lub stronie internetowej producenta). Schemat narracji budują układane niczym puzzle treści poszczególnych kart.

Ponieważ system gry osadzony jest w fantastycznym uniwersum wielu światów, fabuła i estetyka *M:tG* czerpie z wątków mitologiczno-kulturowych szeregu społeczności. Dla przykładu, edycja *Champions of Kamigawa* opowiada historię sporu ludzi z duchami. Jej przebieg i zwroty akcji rozwijają kolejne karty, a czynią to za pomocą przetworzonych elementów średniowiecznej i starożytnej kultury japońsko-chińskiej. *Trusted Advisor* dobrze ukazuje tę autorską strategię: karta stanowi, z punktu widzenia mechaniki, strategiczny ruch gracza, z perspektywy fabuły wprowadza natomiast postać doradcy jednego z feudalnych władców, o którym czytelnik dowiaduje się, iż w powszechnej opinii uchodził za równie starego, jak wiedza, którą się dzielił (*Some of Minamo's students claimed he was as old as the knowledge he dispensed*).

⁸ Patrz: <<http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=220265>> (data dostępu: 17.10.2012).

W podobny sposób funkcjonują cytaty ujęte w wielu innych kartach. Na przykład *Cloud Djinn* inspirowana jest motywami z legend arabskiego kręgu kulturowego, zawarty w jej treści cytat jest zaś powiedzeniem społeczności wykreowanej w fabule gry („*As elusive as the footprint of a djinn.*” – *Suq’Ata expression*). Podobnie karty *Bear Cub*, *Evacuation* czy *Drudge Skeletons* zawierają odpowiednio powiedzenie elfickie, wzorowane na wątkach Tolkienowskich („*Every little cub has its mother’s teeth to guard it.*” – *Elvish saying*), przytoczenie słów fikcyjnego bohatera („*Once I supply the breeze, you’ll see your warriors for the smoke they truly are.*” – *Alexi, zephyr mage*) oraz ustęp z fikcyjnej księgi („*The dead make good soldiers. They can’t disobey orders, never surrender, and don’t stop fighting when a random body part falls off.*” – *Nevinyrral, Necromancer’s Handbook*).

Takie zastosowanie cytatów ukazuje fabularny charakter całego systemu *Magic: the Gathering*, czyniąc z niego osobliwy rodzaj pofragmentowanej powieści fantasy, baśni uszeregowanej w serialowych odcinkach, którą czytelnik konkretyzować może w rozmaitych sekwencjach wedle koncepcji pokrewnej kluczowi lekturowemu *Gry w klasy* Julio Cortazara. Opowieść towarzysząca każdej tematycznej edycji kart (rzadziej tzw. zestawom podstawowym, *core sets*) może być kompletowana takim układem kart, jaki realizuje kolejność wydarzeń proponowanej przez twórców fabuły. Poszczególne bowiem karty nawiązują do siebie narracyjnie na kilka różnych sposobów.

Najczęściej spotykane jest luźne odwołanie w obrębie świata przedstawionego. Karta *Clear a path* przytacza domniemany dialog dwóch wojowników nad ciałami pokonanych strażników fortecy: „*Why do guards always look surprised when we bash them?*” asked *Ruric*. „*I think they expect a bribe,*” said *Thar*. W cytowaną rozmowę wpisane jest odwołanie do innej karty, *Ruric Thar, the Unbowed*. Z jej lektury gracz-czytelnik dowiaduje się, iż *Clear a path* wprowadza w istocie maksymę jednej tylko osoby: znanego z brutalnej gwałtowności dwugłowego ogra-barbarzyńcy.

Nierzadkie są również nawiązania kart kontynuujących wybrany z całości fabuły wątek za pomocą dwojakiego typu relacji narracyjnych: wzajemnych odniesień w obrębie *flavor text* albo korespondencji elementów ujętych w grafikach. Przykładem narracji pierwszego typu jest relacja między kartą *Tar Pitcher*, która rozpoczyna anegdotyczną miniopowieść *A tale of Auntie Grub* (*Auntie Grub had caught a goat, a bleating doe that still squirmed in her arms. At the same time, her warren decided to share with her a sensory greeting of hot tar...*), a kartą *Tarfire* i obecnym na jej łamach finałem anegdoty (*After Auntie brushed the soot from her eyes, she discovered something wonderful: the fire had turned the goat into something that smelled delicious*). Przykładem zaś narracji drugiego typu są karty *Irresistible Prey* i *Prey’s Vengeance*, metaforycznie opowiadające

zarówno swoimi tytułami, jak i prezentowanymi ilustracjami o zmienności ról zwycięzcy i przegranego. Oba typy konstruowania narracji oferują spójną i „sensowną” fabułę jedynie pod warunkiem zastosowania odpowiedniej kolejności ich czytelniczej interpretacji.

Jednakże fabularność *M:tG*, oparta na wewnątrzsystemowych cytatach i ich wzajemnych relacjach, ukazuje tylko możliwości wykorzystywania przez grę karcianą różnych kodów semiotycznych, trybów recepcji oraz stylów kompozycji literackiej. Dyskurs natomiast jej treści z tekstami kultury sprowadza się w istocie do zapożyczeń mitologiczno-legendarnych, od których żadna publikacja fantastyczna nie jest wolna. Czytelnik w roli gracza, bo o takim przesunięciu funkcji odbiorcy tu mowa, ma więc możliwość lektury nie tylko karty jako indywidualnej jednostki, ale również jej znaczenia w narracji systemu; może również prześledzić, poza systemem, kulturowe źródła inspirujące treść kart. Ten warstwowy układ interpretacyjny ulega dalszemu spiętrzeniu wraz ze spostrzeżeniem, iż w obfitym zbiorze cytatów *M:tG* odnaleźć można i takie, które mniej lub bardziej wprost odwołują się do autentycznych, to znaczy istniejących poza realiami gry, tekstów kulturowych i literackich. Za przykład niech posłużą karty *Shadow of Doubt* i *Vandalblast*. Pierwsza z nich cytuje rozpowszechnione w kulturze społeczności anglosaskich powiedzenie „Ignorance is bliss” w zmodyfikowanej wersji (*Your ignorance is my bliss*) jako kwestię autorstwa postaci fikcyjnej. Druga transformuje utarte przysłowie „Beauty is in the eye of the beholder” wymianą jednego z leksemów (*Beauty is in the eye of the exploder*), którego znaczenie staje się jasne jedynie w kontekście ilustracji i tytułu. W obu przypadkach cytat jest parafrazą tekstu kultury, celowo zmienionego dla dopasowania do realiów gry i wprowadzenia dodatkowego efektu (tu: komicznego) – osiągniętego tylko pod warunkiem, że czytelnik dostrzeże jego relację z oryginałem.

Praktyka czytelnicza pozwala dostrzec i odnotować także bezpośrednie cytaty tekstów kultury o jednoznacznie literackim rodowodzie. Bynajmniej nie są to, jak można by przypuszczać, nawiązania do utworów z gatunku fantasty. Karta *Elvish Archers* przytacza dialog żołnierzy, którzy wieść o liczbie strzał zdolnych przesłonić słońce kwitują stoicką frazą: „będziemy więc walczyć w cieniu” (*I tell you, there was so many arrows flying about you couldn't hardly see the sun. So I says to young Angus, „Well, at least now we're fighting in the shade”*). Anegdota pozbawiona jest wzmianki o autorstwie, poza imieniem fikcyjnego elfickiego żołnierza. Nietrudno jednak odnaleźć w niej parafrazę słów przypisywanych lacedemońskiemu królowi Leonidasowi⁹, a odnotowanych

⁹ Według księgi VII (*Polihymnii*) *Dziejów* Herodota słowa te wypowiedział spartiatą Dienekes (por. Herodot, 2006, s. 586).

w *Przysłowiach spartańskich* Plutarcha (2006). Podobnie karta *Grim Poppet* anektuje dla swojego cytatu przestrożę „Beware a scarecrow bering gifts”. Jest to modyfikacja aforyzmu znanego z *Eneidy* Wergiliusza, której łaciński wers „Timeo Danaos et dona ferentes” tłumacze angielscy spopularyzowali w formie „Beware of Greeks bearing gifts” („Boję się Greków, chociaż dary niosą”¹⁰). Tego rodzaju cytatów i parafraz, pozbawionych informacji o autorstwie pierwowzoru, można pośród kart *M:tG* odnaleźć znacznie więcej.

Noty bibliograficzne towarzyszą natomiast wykorzystanym w funkcji cytatu przysłowiom. Ich repertuar jest pokaźny, zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę liczbę kultur, z których pochodzą. Dla przykładu wymieńmy jedynie kilka z nich. Karta *Catalog* przytacza, oczywiście w angielskim przekładzie, przysłowie chińskie (*Though those who study are as many as the hairs on an ox, those who succeed are as rare as unicorns' horns*), którego moralistyczne sedno współgra z pozostałymi elementami konstruującymi semantykę karty. *Grim Tutor* i *Craven Giant* odwołują się do przysłów odpowiednio greckich (*One who goes unpunished never learns*) i włoskich (*The best armor is to keep out of range*). *Savannah Lions* przywołuje powiedzenie somalijskie (*Even the brave are scared by a lion three times: first by its tracks, again by its roar, and one last time face to face*), *The Wretched* – przysłowie perskie (*Once I had the strength but no wisdom; now I have the wisdom but no strength*), *Veteran Cavalier* – arabskie (*Spirit is the sword and experience the sharpening stone*), *Larcerny* zaś – maksymę łacińską (*Opportunity makes the thief*). Karta *Cursed Totem* cytuje północnoamerykańską inskrypcję totemiczną (*Pass me from soul to soul, / soldier to herder, herder to beast, beast to soil / until I am everywhere. / Then pass me those souls*), podczas gdy *Emerald Dragonfly* przytacza anonimowe haiku japońskie (*Flittering, wheeling, / darting in to strike, and then / gone just as you blink.*). To krótkie zestawienie najbardziej charakterystycznych przykładów w niewielkiej tylko mierze wyczerpuje rozległe możliwości egzemplifikacyjne.

Na szczególną uwagę zasługuje grupa kart, których *flavor text* jest bezpośrednim cytatem literackim wyposażonym w precyzyjny adres bibliograficzny. Warto również zauważyć symptomatyczną prawidłowość: nierzadkie są w historii ewolucji systemu *Magic: the Gathering* przypadki, gdy karta bez cytatu literackiego zostaje w późniejszej edycji zastąpiona wariantem wprowadzającym tylko tę jedną zmianę. *Hurricane*, na przykład, w wersji z 1995 roku przytacza fikcyjny wpis z dziennika pokładowego („*This was quite possibly the least pleasant occurrence on the entire expedition.*” – *Disa the Restless, journal entry*). Jej o dwa lata późniejszy odpowiednik cytuje wersy z pierwszej księgi *Eneidy* Wergiliusza w przekładzie Johna Drydena („*The raging winds..., settling*

¹⁰ Cyt. za: Wergiliusz, 1998, s. 80 (wersja anglojęzyczna: Vergilius, 1910).

on the sea, the surges sweep, / Raise liquid mountains, and disclose the deep.” – Virgil, *Aeneid*, Book I, trans. Dryden”). Karta *Distorting Lens* z roku 2003 zastępuje wersję z 1999 i wprowadza ustęp wiersza *The Mental Traveller* Williama Blake’a (*The Eye altering alters all*), podobnie jak *Plague Rats* piątej edycji przywraca model wykorzystujący fragment liryku *Recantation* Samuela Taylora Coleridge’a (*Should you a Rat to madness tease why ev’n a Rat may plague you...*). Za ciekawy i nietypowy zarazem casus uznać należy kartę *Archivist*, która swój prototyp (*Knowledge is a feast for the mind. Savor every swallow*) zastępuje w kolejnych edycjach wariantami literackimi: najpierw (2003) cytatem z dzienników Nathaniela Hawthorne’a (*Words – so innocent and powerless are they, as standing in a dictionary; how potent for good and evil they become to one who knows how to combine them*), a następnie (2005) słowami z autobiografii irlandzko-amerykańskiej aktywistki Mary Harris Jones (*Sit down and read. Educate yourself for the coming conflicts*). Choć od tej strategii wydawniczej autorów gry można znaleźć wyjątki, to jednak uznać należy, że jest to tendencja nader wyraźna, gdyż wczesne edycje *M:tG* z pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych cytatem literackim niemalże nie operowały. Zaznaczyć należy także, iż modyfikacjom treści nie towarzyszy zmiana mechaniki: kolejne warianty kart proponują nowe odniesienia intertekstualne, doskonałą szatę graficzną, często odrzucają dyskusyjnej jakości ilustracje na rzecz wersji atrakcyjniejszych estetycznie, w żaden jednak sposób nie ingerują w reguły stosowania karty w obrębie rozgrywki.

Nawiązania do literatury klasycznej i średniowiecznej, głównie kręgu kulturowego basenu Morza Śródziemnego, są wyrażane w pierwszym rzędzie przez cytaty z *Odysei* i *Iliady* Homera (karty *Alluring Siren* i *Righteousness*¹¹). Pośród licznych innych przykładów można wymienić wypisy z *Dialogów* Platona (*Fissure*¹²), bajek Ezopa (*Fleeting Image*¹³) i satyr Juwenalisa (*Ivory Guardians*¹⁴), komedii *Trzy grosze* Plautusa (*Mind Stone*¹⁵), listów Seneki Młodszeo (*Dark Tutelage*¹⁶) oraz *Księgi tysiąca i jednej nocy* (między innymi karty *Aladdin’s Ring* czy *Bird Maiden*¹⁷). Fundamentalne dla religii teksty również stanowią źródło

¹¹ Odpowiednio: *The ground polluted floats with human gore, / And human carnage taints the dreadful shore / Fly swift the dangerous coast: let every ear / Be stopp’d against the song! ‘tis death to hear!; „I too shall be brought low by death, but until then let me win glory.*

¹² *Must not all things at the last be swallowed up in death?*

¹³ *Beware lest you lose the substance by grasping at the shadow.*

¹⁴ *But who is to guard the guards themselves?*

¹⁵ *Not by age but by capacity is wisdom gained.*

¹⁶ *It is a rough road that leads to the heights of greatness.*

¹⁷ Odpowiednio: *The magician drew a ring off his finger..., saying: „It is a talisman against all evil, so long as you obey me”; Four things that never meet do here unite / To shed my blood and to ravage my heart, / A radiant brow and tresses that beguile / And rosy cheeks and a glittering smile.*

cytowań. Ewangelia według św. Marka (*Durkwood Boars*¹⁸), Księga Hioba (*Segovian Leviathan*¹⁹) i Księga Przysłów (*Knight Errant*²⁰) zostają przywołane przez karty MTG na identycznych zasadach, jak dwudziesta pierwsza i dwudziesta czwarta sura *Koranu* (*King Suleiman* i *Piety*²¹). Z kolei *Opowieści kanterberyjskie* Geoffreya Chaucera w nawiązaniu do rycerskiego ducha epoki średniowiecza i batalistycznych realiów gry przywołuje karta *Squire* (*Of twenty yeer of age he was, I gesse. Of his stature he was of evene lengthe. And wonderly delyvere, and of greete strengthe*).

Literaturę europejskiego renesansu i baroku reprezentują cytaty z *Medytacji* Francisca Bacona (*Jayemdae Tome*²²), epickiego poematu *Królowa wróżek* Edmunda Spensera (*Boomerang*²³), liryków sir Waltera Raleigh'a (*Sacred Nectar*²⁴) czy twórczości walijskiego poety Henry'ego Vaughana (*Holy Day*²⁵), przede wszystkim jednak ponad dwadzieścia różnych cytatów z utworów Williama Szekspira. Można zaryzykować tezę, że większość najważniejszych sztuk scenicznych dramaturga ze Stratford zostaje przez karty *M:tG* przywołana, często kilkakrotnie: *Ryszard II* (*Boomerang*), *Makbet* (*Castle*), *Troilus i Kresyda* (*Naturalize*), *Romeo i Julia* (*Dark Banishing*), *Sen nocy letniej* (*Moon Sprite*), *Miarka za miarkę* (karty *Darkness* i *Giant Strength*), *Tytus Andronicus* (*Redeem*), *Król Lear* (*Winter Blast*), *Hamlet* (*Tidings*), *Henryk V* (*Wolverine Pack*), *Otello* (*Squall*), *Juliusz Cezar* (*Cowardice*) czy wreszcie *Burza* (*Early Harvest*) to tylko część takich sztuk.

Wątki chronologicznie i artystycznie przynależące do literatury oświecenia i romantyzmu odnajduje gracz w przytoczeniach utworów Aleksandra Pope'a (*Cosmic Horror*²⁶) czy Samuela Taylora Coleridge'a, którego *Rymy o sędziwym marynarzu* okazują się szczególnie obfitym źródłem inspiracji (*Sacred Nectar*, *Scathe Zombies*, *Wall of Ice*, *Will-o-the-Wisp*²⁷), lecz także

¹⁸ *And the unclean spirits went out, and entered the swine: and the herd ran violently...*

¹⁹ *Leviathan, too Can you catch him with a fish-hook or run a line round his tongue?*

²⁰ *Before honor is humility.*

²¹ *We made tempestuous winds obedient to Solomon... And many of the devils We also made obedient to him; Whoever obeys God and His Prophet, fears God and does his duty to Him, will surely find success.*

²² *Knowledge is Power.*

²³ *Returne from whence ye came...*

²⁴ *Over the silver mountains, / Where spring the nectar fountains, / There will I kiss the bowl of bliss; / And drink my everlasting fill...*

²⁵ *The day of Spirits; my soul's calm retreat / Which none disturb.*

²⁶ *„Then flashed the living lightning from her eyes, / And screams of horror rend th' affrighted skies.” – Alexander Pope, *The Rape of the Lock*.*

²⁷ Odpowiednio: *„For he on honey-dew hath fed, / And drunk the milk of Paradise.” – Samuel Taylor Coleridge, „Kubla Khan”; „They groaned, they stirred, they all uprose, / Nor spake, nor moved their eyes, / It had been strange, even in a dream, / To have seen those dead men rise.” – Samuel Taylor Coleridge, „The Rime of the Ancient Mariner”; „And through the drifts the snowy cliffs / Did send a dismal sheen: /*

w cytatach z twórczości Waltera Scotta (*Updraft*²⁸), Johna Keatsa (*Funeral March*²⁹), Alfreda Tennysona (*Firebreathing*³⁰) i Thomasa Moore'a (*Wind Drake*³¹), esejach Ralpa Waldo Emersona (*Back to Nature, Phantom Warrior*) oraz poezji i prozie Edgara Allana Poe'go (*Death Pits of Rath, Frozen Shade, Marsh Viper, Phantom Monster*).

Literaturę modernizmu reprezentują wypisy z powieści *20 tysięcy mil podmorskiej żeglugi* Juliusza Verne'a (*Giant Octopus*³²), *Księgi Dżungli* Rudyarda Kiplinga (*Hornet Cobra*³³), *Drakuli* Brama Stokera (*Taste of Blood*³⁴), *Zwierciadła morza* Josepha Conrada (*Air Elemental*³⁵) czy *Sleepy Hollow* Washingtona Irvinga (*Headless Horseman*³⁶). Inspirująca dla twórców gry i pociągająca dla graczy okazuje się proza Lewisa Carrolla (karty *Ancestral Memories, Pearled Unicorn, Diminish*³⁷), a także poezja Emily Dickinson (*Soul Barrier*³⁸), Stephena Crane'a (*Abyssal Specter*³⁹) oraz indyjskiego noblisty Rabindranatha Tagore (*Underworld Dreams*⁴⁰). Przykłady tego typu można z łatwością mnożyć.

Nor shapes of men nor beasts we ken - / The ice was all between. – Samuel Taylor Coleridge, „*The Rime of the Ancient Mariner*”; „*About, about in reel and rout / The death-fires danced at night, / The water, like a witch's oils, / Burnt green, and blue and white.*” – Samuel Coleridge, „*The Rime of the Ancient Mariner*”.

²⁸ „*Come one, come all this rock shall fly From its firm base as soon as I.*” – Sir Walter Scott, „*The Lady of the Lake*”.

²⁹ „*Turn the key deftly in the oiled wards, / And seal the hushed casket of my soul.*” – John Keats, „*To Sleep*”.

³⁰ „*And topples round the dreary west / A looming bastion fringed with fire.*” – Alfred, Lord Tennyson, „*In Memoriam*”.

³¹ „*But high she shoots through air and light, / Above all low delay, / Where nothing earthly bounds her flight, / Nor shadow dims her way.*” – Thomas Moore, „*Oh that I had Wings*”.

³² *Before my eyes was a horrible monster, worthy to figure in the legends of the marvelous... Its eight arms, or rather feet, fixed to its head... were twice as long as its body, and were twisted like the furies' hair.*

³³ *Then inch by inch out of the grass rose up the head and spread hood of Nag, the big black cobra, and he was five feet long from tongue to tail.*

³⁴ *How blessed are some people, whose lives have no fears, no dreads, to whom sleep is a blessing that comes nightly, and brings nothing but sweet dreams.*

³⁵ *The East Wind, an interloper in the dominions of Westerly Weather, is an impassive-faced tyrant with a sharp poniard held behind his back for a treacherous stab.*

³⁶ *The ghost rides forth to the scene of battle in nightly quest of his head... he sometimes passes along the Hollow, like a midnight blast...*

³⁷ Odpowiednio: „*It's a poor sort of memory that only works backwards.*” – Lewis Carroll, „*Through the Looking-Glass*”; „*Do you know, I always thought Unicorns were fabulous monsters, too? I never saw one alive before*” „*Well, now that we have seen each other,*” said the Unicorn, „*if you'll believe in me, I'll believe in you.*” – Lewis Carroll, „*Through the Looking-Glass*”; „*That was a narrow escape!*” said Alice, „*a good deal frightened at the sudden change, but very glad to find herself still in existence.*” – Lewis Carroll, „*Alice's Adventures in Wonderland*”.

³⁸ „*The Soul selects her own Society - / Then - shuts the Door.*” – Emily Dickinson, „*The Soul selects her own Society*”.

³⁹ „*Mystic shadow, bending near me, / Who art thou? / Whence come ye?*” – Stephen Crane, „*Mystic shadow, bending near me*”.

⁴⁰ *In the drowsy dark cave of the mind, dreams build their nest with fragments dropped from day's caravan.*

Dobór cytatu może cechować się różnym poziomem skomplikowania intertekstualnych nawiązań, nie jest jednak przypadkowy. Stosunkowo proste zastosowanie wątków literackich proponują karty typu *Squall* ('szkwał'). W ramach rozgrywki ma ona za zadanie zmusić przeciwnika do wycofania użytych kart określonego typu (tu: *creatures* z właściwością *flying*). Z czytelniczej perspektywy interpretacyjnej tytułowi *Squall* towarzyszy ilustracja ukazująca trąbę powietrzną oraz kwestia Otella (akt 2, scena 1): *May the winds blow till they have wakened death*. Elementy graficzne i literackie współgrają zatem z funkcją karty, szekspirowski tekst jest tu jednak tylko chwytliwym mottem, służy uatrakcyjnieniu rozgrywki.

Bardziej finezyjnym przypadkiem stanowi karta *Back to Nature*. Jej zadaniem jest wykluczenie z rozgrywki wszystkich kart typu *enchantment*, a więc efektów, które zmieniają oryginalne funkcje kart wcześniej wprowadzonych do gry. Gracz odczytuje tę regułę w prosty sposób: jeśli działanie *enchantment* ustanie na skutek ich usunięcia, pierwotne właściwości pozostałych kart zostaną przywrócone. Z punktu widzenia mechaniki tytuł *Back to Nature* oznacza cofnięcie gry do stanu „naturalnego”, nieprzetworzonego, pozbawionego narzuconych w trakcie partii modyfikacji. Ujęcie czytelnicze sięga ponadto do filozofii Ralpha Waldo Emmersona, który głosi w *Esejach*, iż natura, tudzież stan nazywany naturalnym, choć zawiera elementy stałe, możliwe do odtworzenia, to jako całość nigdy nie jest niezmienna⁴¹. W tym kontekście tytuł *Back to Nature* nie jest zatem tylko interpretacją ideologii rozwijanej w pismach Emersona, a zwłaszcza jego uczniów, którzy – jak Henry David Thoreau – postulowali odwrót od cywilizacji ku naturalizmowi życia. Stanowi także aluzyjną dyskusję z popularnymi, na przykład ekologicznymi, koncepcjami opartymi na przekonaniu, że natura istnieje w niewzruszonej postaci zaburzonej działaniami człowieka: tak jak partia *Magic: the Gathering* nie ma jednego, niezmiennego stanu wyjściowego, gdyż każde posunięcie gracza może zmienić warunki gry, tak i stałość natury jest fikcją. Wedle takiego klucza interpretacyjnego system *M:tG* odzwierciedla, oczywiście w sposób metaforyczny, jedną z zasad rządzących rzeczywistością. Sama karta *Back to Nature* zarówno przywołuje tekst kultury, jak i stanowi jego interpretację, lub, ściślej rzecz ujmując, pozwala dokonać tej interpretacji graczowi według lekturowego wektora wyznaczonego przez twórców gry. Cytat, proste nawiązanie, natrafiwszy na stosowne czytelnicze kompetencje odbiorcy oraz postawę, którą Umberto Eco nazywa semiotyczną⁴², staje się polemiką.

⁴¹ *Nature is a mutable cloud which is always and never the same.*

⁴² Chodzi o postawę odbiorcy, który zakłada znakowy charakter obserwowanego zjawiska i dąży do jego interpretacji (patrz: Eco, 2009, s. 3–31). W przypadku gracza systemu *M:tG* mamy na myśli

Skutki takiej adaptacji tekstów kultury do popularnej gry karcianej o szerokim zasięgu oddziaływania są wielorakie. Po pierwsze, fragment utworu literackiego wyjęty z pierwotnego kontekstu zyskuje, jak w każdym innym przykładzie postmodernistycznej mozaiki cytatów, nowe znaczenia i zastosowanie. Za cenę przydania rozrywkowego charakteru tekstom ważnym dla kultury, oryginalnie nieludycznym, gra wciela je w semiotyczne kompozycje o wyraźnych cechach nie tylko dyskursywnych, ale przede wszystkim popularyzatorskich. Środowisko młodzieżowe, z którego rekrutuje się większość odbiorców *Magic: the Gathering*, przez kontakt z grą zyskuje w atrakcyjnej postaci dostęp do wyimków kanonu literatury, który, choć przedstawiony w uproszczonej formie, zmusza odbiorcę do przynajmniej elementarnego wysiłku poznawczego. To, co dla twórców kart jest zabiegiem marketingowym, mającym podnieść wartość produktu oraz zdobyć klientów o bardziej wyrafinowanych gustach rozrywkowych, staje się pośrednio działaniem na rzecz rozpowszechniania dorobku artystycznego różnych kultur. Nowe konteksty i nowa rola dla pozornie ustabilizowanych tekstów owocuje kolejnymi interpretacjami. William Szekspir wykracza poza przysługującą mu tradycyjnie sferę ojca założyciela nowożytnego teatru europejskiego. Jest wciąż aktualnym dramaturgiem, a jak się okazuje, również prekursorem współczesnej fantastyki. Jeśli badacz odwoła się w takim przypadku do postulatów teorii dekonstruktywistycznej, to nie sposób nie dostrzec w anektowaniu literatury i jej koryfeuszy przez grę jakże potrzebnego im dziś gestu afirmacji: „jeśli lektura (i związane z nią pisanie) nie będzie nieustanną inwencją, to kultura, wraz z jej arcydziełami, balansować będzie na granicy śmierci, a my rychło odkryjemy swoją bezradność w jej reanimowaniu” (Markowski, 2006, s. 370).

Po drugie, zapożyczanie elementów klasyki literatury światowej przez zjawisko formalnie nieliterackie wyraźnie sygnalizuje umowność sztucznej i hipotetycznej, chociaż wciąż ogólnie akceptowanej klasyfikacji gier jako wytworów przede wszystkim nurtu kultury niskiej. Nierzadko bowiem ludyczny charakter prowadzi do ich automatycznego szufladkowania jako zjawiska wpisanego w schemat kultury popularno-masowej – wartościowanej kategoriami kwestionującymi jej twórczy charakter, takimi jak „standaryzacja”, „powtarzalność”, czy „prostota”, a przez zwolenników arystokratyzmu koncepcji Dwighta Macdonalda (2001) opisywanej nawet jako „pasożytnicza, rakowata narośl na wyższej Kulturze” (s. 401). Przykład *Magic: the Gathering* ukazuje względność estetycznych kryteriów „popularności” i „masowości” (bo proces produkcyjny i zasięg oddziaływania jest bezsprzecznie masowy) stosowanych do segregowania produktów kultury współczesnej.

interpretatora, którego odczytanie wykracza poza literacką treść pojedynczej karty, gdyż kierowane jest świadomością jej dyskursywnej roli wobec szerszego (kulturowego) kontekstu.

Przykład ten pozwala również wskazać jeden ze sposobów, w jakie nisza elementów „wyższej” kultury w grach jest zagospodarowywana – a mianowicie poprzez twórcze nawiązania do klasyki nie tylko literatury, ale także sztuk plastycznych. Do kompetencji historyka sztuki raczej niż literaturoznawcy należy zbadać inspiracje i nawiązań graficznych obecnych w ilustracjach, które na potrzeby kart opracowują artyści-plastycy o często ugruntowanej pozycji na arenie sztuki współczesnej. Jednakże nawet niespecjalista dostrzeże w karcie *Tsunami* stylizację na japoński drzeworyt ukiyo-e Katsushiki Hokusai, w grafice *Stasis* – echa fowizmu Henri Matisse’a i kubizmu Pabla Picassa, a w *Winds of Change* – nie tylko aluzję do słynnego przeboju muzycznego, ale też sposób portretowania typowy dla stylu akwarel Marca Chagalla. Karta *Revelation* zarówno cytuje Księgę Koheleta, jak i stylizuje ilustrację na kościelny witraż, podczas gdy *Sir Shandler of Eberyn* wykorzystuje manierę właściwą średnio-wiecznym rycinom nagrobnym. W grafice karty *Tobias Andrion*, co zresztą sugeruje tytuł, można doszukiwać się inspiracji szkicami malarzy flamandzkich, *Tectonic Break* czerpie z wzorców impresjonizmu, a *Puppet Strings* ma wydźwięk silnie symboliczny. Wreszcie karta *Fable of Wolf and Owl*, zgodnie z nazwą, odwołuje się do stylistyki powszechnie stosowanej w ilustracjach dziecięcych baśni. Wymienione stylizacje, bo trudno w tych przypadkach mówić o cytatach tekstów kultury *sensu stricto*, są łatwe do wskazania, ponieważ symptomatycznie wyróżniają się spośród konwencji obowiązującej w systemie *M:tG*. Sama już jednak jego konwencja, mająca za sobą niemal dwudziestoletnią ewolucję, może posłużyć badaniom kulturoznawczym dokumentującym mody i odkrycia technik graficznych w ostatnich dwóch dekadach.

Warto pamiętać, że dla literaturo- i kulturoznawcy gry tego rodzaju (a lista kolekcjonerskich gier karcianych o ogólnoświatowym zasięgu liczy co najmniej kilkanaście tytułów) są badawczym punktem dojścia: jego obserwacje budowane są na fundamencie doświadczenia lekturowego. Nietrudno przewidzieć, że dla statystycznego gracza kolejność scenariusza często bywa odwrotna – to fascynacja grą i jej kulturowymi uwikłaniami przerodzić się może w zainteresowania czytelnicze i pisarskie. Ich twórczych konsekwencji nie należy nie doceniać, choćby przez wzgląd na prosty fakt, że na rynku wydawniczym odnajdujemy szereg pozycji książkowych⁴³ autorstwa graczy

⁴³ Spośród przykładów licznych tytułów wielu różnych autorów wymienimy kilka z publikacji dostępnych w przekładzie na język polski: L. Abbey, *Wędrowiec*, tłum. J. Marcinkowski, Warszawa 2000; P. Archer, *Burza nad Rath*, tłum. T. Malski, Warszawa 2000; L. Coleman, *Linie krwi*, tłum. J. Marcinkowski, Warszawa 2000; J. Grubb, *Bratobójcza wojna*, tłum. J. Marcinkowski, Warszawa 1999; R. J. King, *Strumienie czasu*, tłum. J. Marcinkowski, Warszawa 2000; F. Lebaron, *Maski Mercadii*, tłum. P. Bieliński, Warszawa 2001; V. Moore, *Proroctwo*, tłum. P. Bieliński, Warszawa 2002; M. Sumner, *Mag marnotrauny*, tłum. J. Marcinkowski, Warszawa 1999; Paul B. Thompson, *Nemezis*, tłum. P. Bieliński, Warszawa 2001.

zainspirowanych *Magic: the Gathering*. Dalecy od przeceniania rangi tej twórczości, literaturoznawcy i ludolodzy niewątpliwie słusznie powinni wskazywać na gry jako jeden z najbardziej obecnie wpływowych nośników dziedzictwa artystyczno-literackiego oraz podkreślać ich wkład w rozwój współczesnej kultury. Nie mniej rozległe jest pole dla działań praktycznych dydaktyków i animatorów, zwłaszcza, że środowisko graczy chce i potrafi docenić walory literackie i kulturowe anektowane przez interesujące ich rozrywki. Największe anglojęzyczne forum dyskusyjne zrzeszające kolekcjonerów i odbiorców systemu *M:tG* dostarcza wielu świadectw na potwierdzenie tej tezy. Zacytujmy tylko jeden z komentarzy na temat karty *Back to Nature*, który w formie apelu sugestywnie ukazuje fuzję roli gracza i czytelnika oraz pluralistyczną optykę poddającą ocenie nie samą jedynie mechaniczną stronę rozgrywki, ale także jej estetyczno-intelektualną aurę: „*Forget about the power of the card – look at the flavor text! They brought back real literature quotes to Magic! I’ve been hoping for this for years! Well done, Wizards!*”⁴⁴.

LITERATURA

- Barańczak, S. (2008). *Pegaz zdębiał*. Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Bojko, P. (2007). Świat po katastrofie. Wykorzystanie konwencji fantastyki naukowej w grze komputerowej na podstawie serii „Fallout”. W: A. Surdyk, J. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier* (t. 2). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Eco, U. (2009). *Teoria semiotyki* (tłum. M. Czerwiński). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- <<http://gatherer.wizards.com>>
- Gadamer, H.-G. (2005) Pojęcie gry (tłum. B. Baran). W: L. Kolankiewicz (red.), *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*. Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- Głowiński, M. (1999). *Nauka o literaturze wśród innych dyscyplin*. W: J. Kozielecki (red.), *Humanistyka przełomu wieków*. Warszawa: Żak.
- Górska-Olesińska, M. (2012) Playable poetry i gry komputerowe. Krytyczne negocjacje. W: A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Handke, R. (2008) *Poetyka dzieła literackiego*. Warszawa: PWN.
- Herodot (2006). *Dzieje* (tłum. S. Hammer). Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Aletheia.

⁴⁴ Cyt. za: <http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Discussion.aspx?multiverseid=208284> (data dostępu: 17 października 2012).

- Jędrzejko, E., Żydek-Bednarczuk, U. (1997) O pojęciu *gra* i jego leksykalnych wykładnikach w aspekcie składni semantycznej. W: E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk (red.), *Gry w języku, literaturze i kulturze*. Warszawa: Energeia.
- Korwin-Piotrowska, D. (2011). *Poetyka – przewodnik po świecie tekstów*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Książek-Szczepanikowa, A. (2007) „Czytanie” obrazu czy przekład intersemiotyczny? Dwa teksty – literacki i malarski. W: B. Myrdzik, I. Morawska (red.), *Czytanie tekstów kultury. Metodologia, badania, metodyka*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Kulawik, A. (1990) *Poetyka. Wstęp do teorii dzieła literackiego*. Kraków: Antykwa.
- Macdonald, D. (2001) *Teoria kultury masowej* (tłum. Cz. Miłosz). W: *Wiedza o kulturze, część 1, Antropologia kultury: zagadnienia i wybór tekstów* (red. A. Mencwel). Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- Majkowski, T. (2012) *Złote runo. Gra wideo jako doświadczenie interpretacyjne*. W: *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* (red. A. Pitrus). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Markowski, M.P. (2006). *Dekonstrukcja*. W: *Teorie literatury XX wieku: podręcznik* (red. A. Burzyńska, M.P. Markowski). Kraków: Znak.
- Mochocka, A. (2010) Mierzalny wynik gry (w kontekście analizy książek-gier). *Homo Ludens*, 2(1).
- Mochocka, A. (2009) Między interaktywnością a intermedialnością. Książka jako przestrzeń gry. *Homo Ludens*, 1(1).
- Plutarch (2006). *Powiedzenia królów i wodzów. Powiedzenia spartańskie* (tłum. K. Jażdżewska). Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Surdyk, A. (2007). Charakter i cele Polskiego Towarzystwa Badania Gier. W: A. Surdyk, J. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier* (t. 2). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Stasieńko, J. (2005) *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*. Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji Towarzystwa Wiedzy Powszechnej.
- Szpunar, M. (2007). Społeczna percepcja gier komputerowych. W: A. Surdyk, J. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier* (t. 2). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Szczęsna, E. (2007) *Poetyka mediów – polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*. Warszawa: Uniwersytet Warszawski.
- Szczęsna, E. (red.). (2002). *Słownik pojęć i tekstów kultury*. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
- Szeja, J.Z. (2004). *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: Rabid.
- Tuwim, J. (1950). *Pegaz dęba*. Kraków: Czytelnik.
- Wergiliusz, P.M. (1998). *Eneida* (tłum. Z. Kubiak). Warszawa: Świat Książki.
- Vergilius, M.P. (1910). *Aeneid* (tłum. T.C. Williams). Online: <<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.02.0054>> (data dostępu: 17 października 2012).
- Wallis, M. (1983) *Sztuki i znaki. Pisma semiotyczne*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Wołos, M. (2002). *Koncepcja „gry językowej” Wittgensteina w świetle badań współczesnego językoznawstwa*. Kraków: Universitas.

Wysłouch, S. (1994). *Literatura a sztuki wizualne*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Zaborski, M. (2004). *Magia pod kontrolą*. Online: <<http://isa.pl/magic/tekst.php?id=105>>. Data dostępu: 17 października 2012.

dr Arkadiusz Luboń, literaturoznawca, adiunkt w Instytucie Filologii Polskiej, Uniwersytet Rzeszowski, arkadiuszlubon@tlen.pl

Szekspir mitycznie rzadki. Cytaty tekstów kultury w kolekcjonerskiej grze karcianej „Magic: the Gathering”

Abstrakt

Artykuł analizuje typy, sposoby wykorzystania oraz funkcje cytatów z różnych tekstów kultury (literatury, folkloru, a także sztuk plastyczno-wizualnych) obecnych w najpopularniejszym obecnie systemie kolekcjonerskiej gry karcianej „Magic: the Gathering”. Zapożyczenia i stylizacje stosowane w tekstach kart M:tG pozwalają graczom-czytelnikom na interpretacje kart w kategoriach minimalistycznych, polisemiotycznych utworów. Ich tytuł, ilustracja oraz cytat literacki tworzą z systemowymi regułami gry postmodernistyczną mozaikę interpretacyjną o ambicjach artystycznych. Wykorzystanie elementów literackich w popularnej grze wpisuje się zatem w schemat homogenizacji kultury wyższej i kultury masowej, jak również propaguje wśród graczy twórczy model interpretowania tekstów kultury.

SŁOWA KLUCZOWE: ludologia, badanie gier, tekst kultury, kolekcjonerska gra karciana

