

Uniwersytet Jagielloński
Wydział Filozoficzny
Katedra Porównawczych Studiów Cywilizacji
Kierunek: Kulturoznawstwo
Specjalność: Porównawcze Studia Cywilizacji

nr indeksu: 1145122

**Analiza kulturoznawcza właściwości postaci w pierwszym
bestiariuszu do *Dungeons & Dragons***

Autor: Paweł Grzywna

Promotor: dr Wojciech Kosior

Wstęp	3
Definicja <i>role-playing game</i>	3
Historia powstania <i>Dungeons & Dragons</i>	9
Metodologia	12
Analiza danych	18
Wnioski	20
Bibliografia	22

Wstęp

Niniejsza praca jest analizą zawartości tekstu źródłowego będącego pierwszym bestiariuszem do systemu *Dungeons & Dragons* z gatunku *role-playing game*. Zastosowana została metoda historyczno-tekstowa, która pozwoliła na rozpoznanie postaci inspirowanych poszczególnymi kręgami kulturowymi i ich określonych cech jak na przykład posługiwanie się mową lub charakter postaci. Zastosowanie metod kwantytatywnych pozwoliło również na zestawienie wyników, a w efekcie na analizę zawartości materiału źródłowego pod kątem częstości ich występowania.

Celem pracy jest sklasyfikowanie i uporządkowanie postaci występujących w tekście źródłowym oraz sprawdzenie, który krąg kulturowy był najczęściej wykorzystany przy tworzeniu postaci oraz które cechy, zwłaszcza te odnoszące się do stopnia rozwoju kulturowego, występują w jakim stopniu w poszczególnych kręgach.

Praca skonstruowana jest w następujący sposób. Najpierw przedstawione zostaną definicje *role-playing game* w toczącym się od lat dyskursie akademickim, z ukazaniem jak zmieniały się one na przestrzeni lat oraz jakie ważne aspekty każda z nich nakreśliła. Następnie zaproponowana zostanie własna definicja na potrzeby badania. Kolejnym krokiem jest przytoczenie krótkiej historii samego zjawiska *rpg* ze szczególnym naciskiem na system *Dungeons & Dragons*, będący prekursorem tego gatunku. Zwraca się również uwagę na sposób tworzenia się nowych edycji, dodatków i systemów nim zainspirowanych. Po przedstawieniu wprowadzenia metodologicznego i opisie badanych źródeł, zaprezentowane zostaną wyniki przeprowadzonych badań. Pracę kończy krótka dyskusja tychże.

Definicja *role-playing game*

Niniejszą pracę należy rozpocząć od próby zdefiniowania terminu *role-playing game* (dalej: *rpg*) rozumianego najprościej jako narracyjna gra fabularna. Ujęcie wszystkich jego podkategorii w ramy jednej definicji nie jest możliwe. W miarę tworzenia się nowych gier zaklasyfikowanie ich do jednej kategorii staje się coraz trudniejsze. Jeśli chodzi o definicję *role-playing game*, skonstruowaną na potrzeby tej pracy, trzeba podkreślić, że nie uwzględnia ona kategorii zdigitalizowanych. Innymi słowy, nie wzięto pod uwagę gier komputerowych (tzw. *c-rpg*), lecz skupiono się tylko i wyłącznie na klasycznych, papierowych wersjach *rpg*, nie uwzględniając również *live-action*. *Live-action role-playing game* odnosi się do bardziej fizycznej formy odtwarzania, często zawierającej element zakładania wyszukanych kostiumów i poruszania się w

obrębie wyznaczonego miejsca do gry.¹ Do określenia nie komputerowych *role-playing game* można przyjąć zaproponowaną przez J. Dormansa w 2006 jedną z czterech kategorii w jego definicji, a mianowicie: *pen and paper*.² Kategoria ta nawiązuje bezpośrednio do gier związanych z papierowym podręcznikiem i nie wymaga od gracza niczego poza długopisem i kartką. Sugeruje się więc wprowadzenie jeszcze jednego terminu będącego analogią *pen and paper*. Przydatny do tej klasyfikacji termin, który precyzuje zarys, to *tabletop rpg*³ odnoszący się do formy grania, czyli wspólnego uczestnictwa graczy w rozgrywce, którzy siedzą razem przy stole. Tradycyjna rozgrywka *role-playing* oparta jest na komunikacji werbalnej i zawiera skomplikowaną mechanikę gry i kości jako generator losowości.⁴ Trzeba zaznaczyć również, że poprzez współczesne udogodnienia, jak możliwość prowadzenia sesji przez wideokonferencję, korzystanie z podręcznika w wersji elektronicznej czy używanie aplikacji symulującej rzut kostką, nie da się całkowicie wykluczyć zdigitalizowanych aspektów tradycyjnego *rpg*.

Na przestrzeni ostatnich 40 lat, definicja *role-playing game* jest ciągle zmieniającą się koncepcją. Wciąż próbuje się zebrać wszystkie możliwe jej aspekty i przejawy w ramy jednej formuły. Pierwsze wstępne definicje pojawiają się w 1979 roku za sprawą S. Lortza, w czasopiśmie dotyczącym gier. Píše on, że „jest to dowolna gra, która pozwala pewnej liczbie graczy przyjąć rolę wyimaginowanych postaci i operować nimi, w pewnym zakresie wolności, w wykreowanym świecie”.⁵ Definicja ta pojawia się 5 lat po wydaniu pierwszej edycji *Dungeons & Dragons*, która to jest uznawana za jedną z pierwszych gier z gatunku *rpg*. Trzeba zauważyć - jak piszą M. Hitchens i A. Drachens - że definicja ta ukazuje się w czasie, w którym sami gracze nie próbują nawet umiejscowić swoich gier w konkretnych kategoriach, a jedynie korzystają ze specyficznego systemu narracji i elementów gry strategicznej.⁶ Zwraca ona jednak uwagę na ważne czynniki, którymi są zarówno kontrolowanie przez graczy wyimaginowanych postaci jak i świat współkreowany przez autorów systemu, samych graczy i mistrza gry (dalej: MG). Ten ostatni rozumiany może być jako ktoś, kto prowadzi rozgrywkę i sprawuje pieczę nad opowiadaną historią i przestrzeganiem zasad.

W definicji L. Padol z 1996 roku z kolei możemy również znaleźć ważny aspekt, którym jest gracz, będący zarówno „artystą tworzącym historię i publicznością, która ogląda rozwijającą się

¹ S. L. Bowman, *The Functions of Role-Playing Games How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*, s. 28.

² J. Dormans, *On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules*.

³ Ibidem.

⁴ J. Stenros, H. Hakkarainen, *The Meilahti Model*, s. 60.

⁵ S. Lortz, *Role-Playing*, s. 36-41. Wszystkie przekłady z języka angielskiego w tej pracy są autorstwa własnego.

⁶ M. Hitchens, A. Drachens, *The Many Faces of Role-Playing Game*, s. 5.

opowieść”.⁷ Zarówno definicja Lortza jak i zaproponowana później przez L. Padol kładą nacisk na ważną rolę gracza w kreowaniu świata przedstawionego w danej grze.

Kolejnym ważnym aspektem rozgrywki uznawanej za *role-play* jest również immersja. Wspomina o niej w swojej definicji T. Henriksen w 2002 roku. Immersja rozpoznana jest jako jeden z elementów, który pozwala graczowi wczuć się w „rolę postaci i świat, przez co ma możliwość uczestnictwa w nim i obcowania z jego treścią.”⁸

Wymaganym elementem, według definicji w tekście J. Stenrosa i H. Hakkarainena z 2003 roku, jest mistrz gry, pojawia się on obok gracza i interakcji wskazanych wcześniej. Nowym elementem są przedstawione w definicji tzw. ramy diegetyczne,⁹ rozumiane jako zarysy opowiadanej historii, w której poruszają się gracze w trakcie rozgrywki.

Do koncepcji związanej z mistrzem gry nawiązuje również A. Tychsen w 2006 roku. W jego pracy jest to jeden z elementów odpowiedzialnych za zarządzanie komponentami gry w fikcyjnym świecie, a same elementy są poza bezpośrednią kontrolą graczy. Co więcej kolejnymi trzema ważnymi aspektami *role-playing game* obok wymienionego przed chwilą MG są: (1) zasady i wspólne rozumienie się graczy na płaszczyźnie specyficznych ustawień gry i jej ram, (2) kontrola postaci i ich interakcja w fikcyjnym świecie oraz (3) elementy storytellingu¹⁰ z zasadami, które są specyficzne i unikalne dla różnych form gry.¹¹

W 2009 roku na łamach *International Journal of Role Playing* ukazał się tekst zatytułowany *The Many Faces of Role Playing Games*, w którym M. Hitchens i A. Drachens starają się wypracować unikalną definicję *role-playing game*. W swoim tekście zarzucają oni nieadekwatność powstałych definicji, których nieściśłość lub zbytnia ogólność nie uwzględnia całości złożonego zagadnienia. Wynika to z opisywania nie *role-playing game*, ale aktywności, które *role-playing* zawierają.¹² W artykule wymienionych zostało 6 podstawowych właściwości, które *rpg* powinny zawierać, choć jak okaże się w dalszej części pracy, nie wszystkie te elementy muszą zaistnieć w grach, które ogólnie zostały zaklasyfikowane do gier z gatunku *rpg*. Elementami tymi są: świat gry, uczestnicy, postacie, mistrz gry, interakcja i narracyjność.¹³

⁷ L. Padol, *Playing Stories, Telling Games: Collaborative Storytelling in Role-Playing Games*.

⁸ T. Henriksen, *Learning by Fiction*, s. 112.

⁹ J. Stenros, H. Hakkarainen, op. cit., s. 56-58.

¹⁰ Storytelling – z języka angielskiego *story* czyli opowieść i *telling* jako opowiadanie - może być rozumiany jako sposób opowiadania historii lub jej narracja. Stosowanie tu terminu technicznego w języku oryginalnym powodowane jest trudnością w znalezieniu należytego odpowiednika w języku polskim.

¹¹ A. Tychsen, K. Newman, et. al., *Cross-format analysis of the gaming experience in multi-player role-playing games*, s. 24-28.

¹² M. Hitchens, A. Drachen, op. cit., s. 6.

¹³ *Ibidem*, s. 16.

Definicja D. Mackay'a z 2014 roku dodatkowo podkreśla ważny aspekt rozróżnienia graczy od tzw. mistrza gry, który ma moc decydującą. Dalej mamy tutaj grupę, która uczestniczy w „systemie tworzenia opowieści”, jednak do wyjaśnienia zjawiska dodane zostają 3 ważne elementy, a mianowicie: (1) zasady obowiązujące graczy, (2) spontaniczność interakcji graczy, których (3) akcje determinuje opowieść MG.¹⁴ Mackay w swojej definicji używa również słowa epizodyczny, próbując odnieść się do konwencji regularnych spotkań (sesji) w ramach jednej opowieści lub rozgrywki. Biorąc pod uwagę to, że rozgrywki mogą być przeprowadzone jako jednorazowe sesje - konwencja ta, nie jest do końca trafna. Jest również krytykowana przez M. Hitchensa i A. Drachensa.¹⁵

W 2014 roku w swojej pracy *Story games w perspektywie antropologicznej*, M. Smoleń proponuje przyjęcie 3 aspektów, które określają *rpg*. Pozwalają one nie tylko kategorii *role-playing*, co ukazują różnorodność gier, występujących pod wspólnym terminem. Aspektami tymi są:

- aspekt agonistyczny, w którym wyraża się cel gracza, by kontrolowana przez niego postać odniosła sukces; często mamy tu aspekt losowości (np. rzut kostką) i szczegółowych zasad dotyczących przeprowadzania walki;
- aspekt symulacji, w którym często symuluje się świat z literatury fantastycznej lub konkretnych okresów historycznych, a gracze czerpią przyjemność głównie z obcowania z tymi światami;
- aspekt narracyjny, w którym sama fabuła i historia opowiadana jest najważniejsza. Często nagina się zasady po to, by zdarzenia pasowały do opowieści.¹⁶

Należy wyjaśnić również termin „gra”, co jednak nie jest prostym zadaniem. Jak sugeruje M. Thibault, ze względu na dychotomiczny aspekt językowy występujący w języku angielskim pomiędzy słowami *play* i *game*, wiele razy myli się lub źle tłumaczy te dwa pojęcia, co prowadzi do niepewności czy autorowi chodzi o czynność grania czy o grę jako kulturowy artefakt.¹⁷ R. Caillois w swojej książce *Man, Play and Games* sugeruje specyficzną terminologię pozwalającą na klasyfikację gier:

- *agon* – związane ze współzawodnictwem, wyłonieniem zwycięzcy, ale też z wystawieniem na próbę umiejętności gracza;
- *alea* – losowość i związane z nią niewiadome i niezależne od gracza wyniki;
- *mimicry* – naśladowanie, odgrywanie roli, wyobraźnia, wczuwanie się;

¹⁴ D. Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Arts*, s. 4.

¹⁵ M. Hitchens, A. Drachen, op. cit., s.8.

¹⁶ M. Smoleń, *Story Games w perspektywie antropologicznej*, s. 3-4.

¹⁷ M. Thibault, *Play and meaning, the semiotic features of playing practices*, s. 2.

- *ilinx* – przyjemność z poczucia oszołomienia i adrenaliny odczuwana również podczas zmiany sposobu myślenia wymaganego podczas gry.

Oprócz czterech cech związanych bezpośrednio z grami, Caillois wyłonił również dwa źródła zabawy:

- *ludus* – poddawanie się regułom, formalizowanie zachowań w celu osiągnięcia przyjemności oraz pomysłowość;
- *paidia* – zamiłowanie do spontaniczności, służące wyładowaniu.¹⁸

Specyficzny sposób rozgrywki *role-playing* uwzględnia zarówno podporządkowanie regułom, umiejętności oraz pomysłowość graczy, jak i ich spontaniczne decyzje, co z kolei spełnia kryteria dwóch źródeł zabawy *ludus* i *paidia*. Co więcej spełnia również warunki *agon* poprzez wystawianie graczy na próbę w trakcie pojedynków i pokonywania przeciwników oraz *alea* gdyż poprzez rzut kostką generuje się wynik zdarzeń losowych. Spełniony zostaje również warunek *mimicry* podczas *role-playing* czyli odgrywania roli. Działa to na zasadzie wczucia się w postać, którą gracz kontroluje. Warunek *ilinx* zostaje spełniony przez odczuwanie zmiany myślenia, która jest spowodowana immersją z postacią lub niespodziewanymi zwrotami akcji w fabule. Jak więc widać *rpg*, a co za tym idzie *Dungeons & Dragons* spełniają wszystkie kryteria wymienione przez Caillois'a.

Teoria L. Wittgensteina sugeruje, że nie da się do końca określić czym gra jest. Podaje on kilka cech, jak element wygranej i przegranej lub wyważenie między szczęściem a umiejętnościami, przez które można gry określić. Następnie na przykładzie gry w piłkę ukazuje ulotność i nieadekwatność tych cech do wszystkich czynności nazwanych grą. W grach z piłką występuje element wygranych i przegranych, np. podczas meczu. Gdy weźmie się pod uwagę przykład dziecka odbijającego piłkę od ściany, element ten zanika. Wittgenstein wysuwa więc propozycję tzw. podobieństw rodzinnych. Tak jak w jednej rodzinie nie wszyscy mają taki sam kolor oczu, ale mogą mieć podobną linię szczęki, tak w środowisku gier, nie wszystkie one muszą mieć takie same cechy. Różne zjawiska, które nazywamy grą, a które posiadają różną ilość cech wspólnych, mogą więc być włączone pod jeden termin w ramach rodziny.¹⁹

W artykule C. Ehretta i S. Worth znajdujemy rozważania, czy można zakwalifikować *Dungeons & Dragons* jako grę w świetle faktu, że często łamie się tam zapisane zasady. Na podstawie porównania do gry w szachy, w której przestrzeganie zasad jest kluczowym elementem do przeprowadzenia rozgrywki, wykazują, że te elementy wykluczają ją z grona gier. Jednak na

¹⁸ R. Caillois, *Man, Play and Games*, s. 14-26.

¹⁹ L. Wittgenstein, *Philosophical Investigations*, s. 32-33.

podstawie teorii Wittgensteina sugerują inne rozwiązanie: *Dungeons & Dragons* jest grą, której nadrzędnym celem jest stworzenie historii.²⁰

Jak pokazują rozważania w akapitach powyżej, w *role-playing game* najważniejszym aspektem jest opowieść, która ma nadrzędne znaczenie nad m.in.: systemem, w którym toczy się gra i nad konkretnymi zasadami, które zmienia się według potrzeb lub ignoruje niektóre ich elementy. W niniejszej pracy przyjmuje się więc rozumienie klasycznego *rpg* jako interakcji pomiędzy graczami, którzy wcielają się w rolę przyjętych postaci i mistrzem gry prowadzącym rozgrywkę. W świecie przedstawionym, historia mogąca ulegać zmianie pod wpływem spontanicznych decyzji graczy jest najważniejszym elementem rozgrywki. Na potrzeby jej dostosowania do rzeczonyj historii, rozumianej również jako fabuła lub opowieść, zdarza się, że gracze lub MG łamią oryginalne zasady oraz zmieniają elementy świata.²¹

Istnieje mnogość systemów i ich wariantów w zależności od dodatków czy edycji gry, nawet w obrębie jednego systemu. Począwszy od pierwotnego *Dungeons & Dragons* oraz *Warhammer*, które tworzą swoje własne uniwersa, do tych, które korzystają z konkretnego uniwersum i przez aspekt symulacyjny pozwalają stać się jego częścią. Takim przykładem są: system z uniwersum H. P. Lovecraft'a w *Zew Cthulhu* czy A. Sapkowskiego – *Wiedźmin*, lub wydany w 2016 roku system do gry z uniwersum kucyków *My Little Pony*. Systemy bazują na zasadach i mechanikach z tych już istniejących lub mogą tworzyć własne, unikalne elementy w obrębie rozwoju postaci czy systemu walki.

Według V. Mikka trzema najbardziej popularnymi elementami, które odróżniają mechanikę poszczególnych gier *rpg* są:

- szanse, będące losowo generowanym czynnikiem, który decyduje, co się stanie lub pomaga kierować w podejmowaniu decyzji – najczęściej przy pomocy różnych typów kości do gry, ale nie tylko;
- decyzje, oparte na ograniczeniach lub zestawie ustawień, które pozwalają graczom lub mistrzowi gry decydować co się zdarzy;
- rozwiązywanie konfliktów w grze za pomocą pewnych stałych wartości.²²

Różne światy pozwalają na różne kombinacje możliwości podejmowanych przez graczy akcji, jak np. posługiwanie się magią, specyficzną technologią i rodzajem broni, środkiem transportu czy mutacjami organizmu. System gry zawiera szczegółowe ustawienia, którym

²⁰ S. Worth, C. Ehrett, *What Dungeons and Dragons Is and Why We Do It*, s. 200.

²¹ Ibidem, s. 199-200.

²² V. Mikka, *Designing a Tabletop Role-Playing Game*, s. 15.

podporządkowane są wszystkie akcje i ustanawia jak takie akcje są możliwe wewnątrz systemu obowiązujących zasad nazywanych mechaniką gry.²³

Historia powstania *Dungeons & Dragons*

Rpg wywodzą się pośrednio ze strategicznych gier wojennych, które zaczęły rozpowszechniać się w Ameryce na początku lat 60. Jednymi z pierwszych tego typu były te wydawane przez Avalon Hills - firmy założonej przez C.S. Roberts. Pierwszą grą tej firmy była *Tactics* wydana w 1954 roku, z kolei pierwszą osadzoną w realiach historycznych była gra zatytułowana *Gettysburg*, wydana w 1958 i nawiązująca do wojny secesyjnej. W porównaniu z grami planszowymi wydawanymi przez konkurencyjne firmy, była to pierwsza gra będąca historyczną symulacją wojenną kładącą nacisk na jak najwierniejsze, realistyczne odwzorowanie bitw i możliwości strategicznych, które były zmienne dla każdej rozgrywki.²⁴ W podobnym czasie ukazała się *Diplomacy*, będąca grą strategiczną osadzoną w Europie w początkach XX wieku. W rozgrywce uczestniczyło 2-7 graczy i była ona prowadzona całkowicie za pośrednictwem poczty. Zawierała ona unikalny element, gdzie siły lądowe i morskie były niemal tak samo znaczące, w przeciwieństwie do większości dostępnych w tym czasie gier strategicznych, które rozgrywały się tylko na lądzie lub tylko na morzu. Gracze kontrolowali jednostki i wydawali rozkazy ataku, obrony, wsparcia innej jednostki czy przemieszczenia, po czym decyzje były wdrażane symultanicznie. Rozgrywane w ten sposób kampanie były tylko częścią rozgrywki w większym wymiarze.²⁵

W latach 70. nisza gier wojennych i strategicznych stopniowo się rozrastała. Zaczęły powstawać czasopisma takie jak *General*, *Panzerfaust*, *Spartan* czy *Tactics & Variants*. Zakładano fankluby, zaczęto organizować turnieje, a na rynku pojawiały się kolejne gry strategiczne jak i ich warianty. Nierzadko chociażby *War Games Inventors Guild* zamieszczało je nieodpłatnie w swoich newsletterach.²⁶

To właśnie grając w tego rodzaju gry, twórca pierwszego systemu *rpg*, Gary Gygax, spędzał długie godziny, poznając środowisko graczy oraz rozwijając znajomość najróżniejszych gier wojennych i ich mechanik. Poszerzał też swoją kreatywność i zrozumienie potrzeb samego gracza

²³ S. L. Bowman, op. cit., s. 25.

²⁴ C. S. Roberts, *Charles S. Roberts: In his own Words*.

²⁵ A. Callhamer, *The Invention of Diplomacy*.

²⁶ Historia formowania się *Dungeons & Dragons* została zrekonstruowana w oparciu o następujące pozycje: D. M. Ewalt, *Of Dice And Men: The Story of Dungeons & Dragons And The People Who Played It*, oraz M. Witwer, *Empire of Imagination: Gary Gygax And The Birth Of Dungeons & Dragons*. Motywowane jest to faktem, że wymienione pozycje zwracają uwagę na inne aspekty w historii tworzenia się *Dungeons & Dragons*. Uwzględnienie obu wersji pozwoliło stworzyć spójny obraz całości.

w obrębie dostępnych wariantów gier lub ich braku oraz doświadczał, jak gracze odbierają poszczególne z nich, a co za tym idzie, jaką cieszą się one popularnością.

W 1967 roku w Wisconsin powstała *International Federation of Wargaming* (dalej: *IFW*), której Gary Gygax był współzałożycielem. W pierwszych latach liczebność tej grupy oscylowała w okolicach stu członków. *IFW* było jednym z pierwszych klubów, które zorganizowały konwent (zjazd) graczy. Pierwsze, jednodniowe wydarzenie w 1967 roku w Pensylwanii skupiało się wokół turnieju popularnej wtedy wojennej gry lotniczej osadzonej w czasach Pierwszej Wojny Światowej – *Flight in the Skies*. Zjazd okazał się mało udany pod względem organizatorskim, w wyniku czego liczebność członków *IFW* spadła do około 30. Kolejne edycje przeniesione zostały do Wisconsin, gdzie pod kierownictwem Gary’ego Gygaxa wydarzenie to rozrosło się, zwiększając liczbę gier i graczy. Znane pod nazwą *Lake Geneva Wargames Convention*, przyniosło twórcy *Dungeons & Dragons* dużą dozę inspiracji, doświadczenia i kontaktów. To właśnie tam zwrócił uwagę na modele żołnierzy do *Siege of Bodenburg* – gry osadzonej w średniowieczu, podobnej do *Tactics* – i uświadomił sobie możliwości, które daje wdrożenie figurek do świata gier. Również wtedy dostrzegł potencjał rozgrywania akcji gry w okresie średniowiecza. Gary Gygax również tworzył i publikował różne gry i ich warianty, jak chociażby rozszerzenie do *Diplomacy – Napoleonic Diplomacy II* – czy grę koncepcyjną *Arsouf* osadzoną w czasach trzeciej wyprawy krzyżowej. Należał najpierw do lokalnej grupy *Lake Geneva Tactics Studies Association*, która zaczęła tworzyć i testować w swoim gronie różne ulepszenia czy nowe koncepcje i zasady dopełniające rozgrywkę, a potem do *Castle & Crusade Society*, które osiągnęło większy zasięg dzięki wydawanemu periodykowi o nazwie *Domesday Book*.

Pierwszy komercyjny sukces przyniosła gra *Chainmail* będąca rozszerzeniem zasad stworzonych przez Gary’ego Gygaxa i Jeffa Perrena. Zasady te zawierały przełomowe elementy: wprowadzały szczegółowiej w system walki dając wytyczne co do opcji używania poszczególnych rodzajów broni czy zbroi i pozwalały kontrolować niektóre z miniaturowych modeli jednostek pojedynczo, co pozwoliło na personalizację, której żadna inna gra nie oferowała. Co więcej na końcu 60-stronicowego podręcznika do gry znajdował się unikalny dodatek pozwalający zastosować owe zasady do fantastycznego wariantu, w którym występowała magia czy potwory z uniwersów pisarzy fantasy. Niedługo po jej wydaniu Dave Arneson opracował *Blackmoor* – kampanię bezpośrednio związaną z dodatkiem fantasy do *Chainmail*. Jej akcja działa się głównie w lochach, a spersonalizowane postacie, nacisk na opowieść i spontaniczność decyzji stanowiły załączek rozgrywki będącej potem podstawą kampanii gier rpg. Kampania ta stała się w późniejszych latach drugim dodatkiem wydanym do *Dungeons & Dragons*.²⁷

²⁷ J. Peterson, *Forty years of adventure*.

W 1972 roku Gygax stworzył *The Fantasy Game*. Była to w dużej mierze gra oparta na mechanice z *Chainmail*, zawierała jednak wyraźny element kooperacyjny i pierwszoosobową narrację – to znaczy taką, w której każdy z graczy wypowiadał się tak, jak gdyby był postacią, którą prowadzi. Pierwsze testy gry przeprowadzone zostały przez graczy, którym Gygax ufał, a sam twórca sprawdzał ją wraz ze swoimi dziećmi, tworząc analogiczne do świata Arnesona lochy zamku. Pierwszy dodatek fabularny do *Dungeons & Dragons* został nazwany *Greyhawk* – właśnie od nazwy zamku pojawiającego się w tej kampanii. Poprzez symultaniczne testowanie *Blackmoor* przez Arnesona oraz *The Fantasy Game* przez Gygaxa oraz graczy, otrzymano odpowiednie dane o słabościach i mocnych stronach takiego rodzaju rozgrywki. Z powodu braku zainteresowania wśród wydawnictw, Gary Gygax oraz Don Kaye, w 1973 roku, założyli wspólnie firmę publikującą gry nazwaną *Tactical Studies Rules*. Później dołączył do nich Brian Blume, zapewniając odpowiednie środki finansowe, pozwalające wydać *The Fantasy Game*, której nazwa została zmieniona. Na pierwszym opakowaniu gry brzmiała ona: *Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargame Campaigns Playable with Pen and Pencil and Miniature Figures*. Pierwszy wydany w 1974 roku zestaw składał się z trzech książek, na których widniały nazwiska Gygaxa i Arnesona: *Men & Magic*, *Monsters & Treasure* oraz *Underworld & Wilderness Adventures*.

Gra okazała się sukcesem, a zapotrzebowanie na nią rosło. W 1975 roku ukazały się dwa dodatki do *Dungeons & Dragons*: pierwszy, zaprojektowany przez Gygaxa i Roberta Kuntza, zatytułowany *Greyhawk* i oparty na kampanii rozgrywanej w czasie pierwszych testów, a drugi, nazwany *Blackmoor*, stworzony przez Arnesona i odnoszący się do jego wcześniejszej kampanii. Rok później ukazał się kolejny, *Eldritch Wizardry* autorstwa Gygaxa i Briana Blume'a. Wszystkie trzy wydania wprowadzały nowe elementy: klasy postaci, potwory, czary czy systemy walki.

W międzyczasie rynek gier zaczynał znów się rozrastać. Powstawały gry, które nawiązywały do coraz popularniejszego *Dungeons & Dragons* przez przynależność do gatunku fantasy. Organizowano również nowe konwenty dla graczy. Ostatnim dodatkiem wydanym do oryginalnego *Dungeons & Dragons* był ten stworzony przez Kuntza oraz Jamesa Warda zatytułowany *Gods, Demi-Gods & Heroes*. Ten szczególny dodatek zawierał zestawienie bogów z różnych mitologii, wśród których znalazły się takie jak: egipska, indyjska, celtycka, nordycka, fińska, meksykańska i środkowoamerykańska czy chińska. Co więcej znalazła się tam również mitologie z uniwersum Roberta E. Howarda znanego z serii książkowej *Conan Barbarzyńca*. Przedstawione opisy postaci-bogów zawierały informacje istotne z punktu widzenia mechaniki gry jak klasa pancerza, punkty ataku czy magiczne umiejętności. Dodatek ten pozwalał wykorzystać

przygotowane postacie mitologiczne do urozmaicenia standardowej rozgrywki. Pierwszy podręcznik i 4 powyższe dodatki zaczęto określać mianem *Original Dungeons & Dragons*.²⁸

Między 1977 a 1979 powstało z kolei *Advanced Dungeons & Dragons*, będące zbiorem dopracowanych zasad i potworów z poprzednich wydań. System pierwotnie składał się z 3 podręczników. Wydany w 1977 roku *Monster Manual* został stworzony w całości przez Gary'ego Gygaxa i uzupełniony ilustracjami, które stworzyli David Sutherland, David Trampier oraz Tom Wham.²⁹ Była to swoista encyklopedia wszystkich wydanych do tej pory stworów z *Original Dungeons & Dragons* oraz tych zamieszczonych w *Dragon* i *The Strategic Review* – oficjalnych magazynach *Tactical Studies Rules*. Rok później wydano *Player's Handbook* będące odnowionym zestawem zasad, skierowanym głównie do gracza, a w 1979 wydano *Dungeon Master's Guide*, które znalazły się informacje przydatne dla prowadzących kampanie mistrzów gry.³⁰

Metodologia

Tekstem źródłowym wybranym do analizy w niniejszej pracy jest pierwszy bestiariusz do *Dungeons & Dragons*, noszący tytuł *Monster Manual I* i napisany w całości przez Gary'ego Gygaxa. Zostało wybrane to konkretne wydanie z 1977 z uwagi na fakt, że jest to pierwowzór, na podstawie którego tworzone były wszystkie kolejne części. Oprócz tego jest to pierwszy w historii *rpg* bestiariusz, który odniósł komercyjny sukces. Wydanie to posiada 112 stron i zawiera ponad 200 postaci, które poddane zostały analizie.

Bestiariusz zawiera opis stworzeń, często przedstawienie wizerunku w postaci grafiki, posiada również informacje potrzebne z punktu widzenia mechaniki gry, między innymi takie jak klasa pancerza czy ilość zadawanych przez dane stworzenie obrażeń. Na potrzeby niniejszej pracy skupiono się na aspektach kulturowych, to znaczy przynależności do określonego kręgu kulturowego i religijnego lub mitologicznego. Uwzględniono nie tylko mitologie określonych kręgów, na przykład grecka czy germańska, ale również mitologie powstałe na bazie dorobku literackiego pisarzy fantasy takich jak J. R. R. Tolkien. Wzięto pod uwagę środowisko naturalne, w którym te postacie występują, poziom ich inteligencji oraz ich naturę. Dodatkowo określenie typu potwora w świecie gry, jego płeć i to czy postać posiada cechy humanoidalne pozwala znaleźć prawidłowości występujące w bestiariuszu. W badaniu uwzględniono umiejętność posługiwania się takimi narzędziami jak mowa i magia oraz wykorzystywanie elementów kultury materialnej jak

²⁸ M. Witwer, *Empire of Imagination: Gary Gygax And The Birth Of Dungeons & Dragons*, s. 118.

²⁹ D. M. Ewalt, *Of Dice And Men: The Story of Dungeons & Dragons And The People Who Played It*, s. 109.

³⁰ J. Peterson, op. cit.

ubrania czy bronie, co pozwala na określenie, jak przedstawiany jest dany krąg kulturowy. Wyodrębnienie wszystkich wymienionych elementów postaci przedstawionych w bestiariuszu pozwoliło na stworzenie dynamicznych kategorii i zestawienie cech na różnych poziomach i ocenę częstości ich występowania.

W pracy przyjęto podejście typowe dla humanistyki cyfrowej rozumianej jako rozszerzenie klasycznego sposobu wyszukiwania i klasyfikowania informacji w obrębie studiów humanistycznych. Celem humanistyki cyfrowej jest wyniesienie studiów humanistycznych na poziom zdigitalizowany poprzez odpowiednie przetworzenie informacji w obrębie tzw. *data modeling*. *Data modeling*, czyli modelowanie danych w kontekście humanistyki ma na celu dodanie metadanych do tekstu, aby nadać elementom tego tekstu wartości, dzięki którym można je rozpoznać po ich rodzaju i znaczeniu. Ponieważ oprogramowanie nie modeluje danych jako obliczalne wartości, lecz po prostu jako tekst, do pozycjonowania na stronie,³¹ wykorzystanie metod humanistyki cyfrowej jest niezbędne, aby móc wyjść poza jednostkowy opis postaci zawartych w materiale źródłowym.³² Pozwala to na stworzenie zestawień liczbowych, które pomagają wykryć prawidłowości w skali makro takie jak np.:

- krąg europejski przywoływany jest częściej niż inne;
- najczęściej postaci o cechach ludzkich występuje wśród stworów z kręgu europejskiego oraz tych pochodzących z literatury fantasy;
- postacie inspirowane kręgiem greckim posiadają więcej cech zwierzęcych niż postacie z pozostałych kręgów;
- najczęściej postaci z bestiariusza występuje w środowisku lądowym.³³

Zastosowanie metod humanistyki cyfrowej w przypadku niniejszej pracy polega głównie na kategoryzacji cech, zliczeniu częstotliwości występowania poszczególnych fenomenów oraz analizie danych liczbowych utworzonych na podstawie badania zawartości bestiariusza.

Do zestawienia danych użyty został program *LibreOffice Calc* wybrany z powodu możliwości dokonywania odpowiednich obliczeń na wpisanych danych, łatwości w obsłudze oraz dostępności oprogramowania. W arkuszu kalkulacyjnym stworzono tabelkę, w której wierszach znalazły się nazwy wszystkich postaci z bestiariusza w kolejności alfabetycznej (Tab. 1.).

³¹ J. Flanders, F. Jannidis, *The Shape of Data in the Digital Humanities. Modeling Texts and Text-based Resources*, s. 11.

³² Analogiczne podejście zastosowano w pracy: W. Kosior, *Elyonim veTachtonim. Some Methodological Considerations on the Electronic Database of Angels, Demons and Ghosts in Early Rabbinic Literature*.

³³ Poszczególne spostrzeżenia zostaną szczegółowo omówione w dalszej części pracy.

NAZWA/CECHA LUB KRĄG	GRECKA	EUROPA	BL. WSCHOD	AMERYKA	HINDUSKA	DAŁ. WSCHOD	zabawki	książki	Med.alchemia	NIEPEWNE	MOWA
AERIAL SERVANT	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
ANKHEG	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ANT, GIANT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
APE	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AXEBEAK	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BABOON	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BADGER	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BALUCHITHERIUM	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BARRACUDA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BASILISK	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
BEAR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BEAVER, GIANT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BEE TLE, GIANT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BEHOLDER	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BLACK PUDDING	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BLINK DOG	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
BOAR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BRAINMOLE	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BROWNIE	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
BUFFALO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BUGBEAR	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
BULETTE	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
BULL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CAMEL, WILD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CARRION CRAWLER	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
CATOBLEPAS	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
CATTLE, WILD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CENTAUR	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

Tab. 1. Fragment arkusza kalkulacyjnego zawierający nazwy stworów w kolejności alfabetycznej.

Nagłówki kolumn zawierają wyrazy odpowiadające badanym cechom jak na przykład “mowa” lub nazwie kręgu kulturowego np. “Grecja”. Następnie wyodrębniając elementy z opisów poszczególnych postaci i ich przedstawienia graficznego, dane zostawały sukcesywnie zaznaczane w tabeli. W zależności od kolumny dane przedstawione zostały za pomocą cyfry lub słowa odpowiadającego konkretnej wartości lub cesze. Kolejnym krokiem zastosowanym w celu pozyskania odpowiednich wyników było stworzenie dodatkowych dwóch arkuszy w obrębie pliku. Poprzez zastosowanie odpowiednich funkcji, w jednym arkuszu zestawiono liczbowe zestawienia z tabeli głównej (Tab. 2.), by następnie na ich podstawie wygenerować procentowe zależności w drugim (Tab.3 .).

KRĄG	SUMA	HUMANOIDALNE:
GRECJA	28	14
EUROPA	33	22
BLISKI WSCHÓD	20	5
AMERYKA	5	2
HINDUSKI	9	3
DALEKI WSCHÓD	7	2
ZABAWKI	6	0
KSIAZKI	22	15
SREDNIOW.	8	1
NIEPEWNE	5	2
WSZYSTKIE POSTACIE	223	58

Tab. 2. Fragment arkusza kalkulacyjnego zawierający zestawienia liczbowe.

KRAJ	Zawartość % inspiracji w bestiariuszu	Cechy humanoidalne w poszcz.kręgach
GRECJA	12.56%	50.00%
EUROPA	14.80%	66.67%
BLISKI WSCHÓD	8.97%	25.00%
AMERYKA	2.24%	40.00%
HINDUSKI	4.04%	33.33%
DALEKI WSCHÓD	3.14%	28.57%
ZABAWKI	2.69%	0.00%
KSIAZKI	9.87%	68.18%
SREDNIOW.	3.59%	12.50%
NIEPEWNE	2.24%	40.00%
WSZYSTKIE POSTACIE		26.01%

Tab. 3. Fragment arkusza kalkulacyjnego zawierającego procentowe zależności.

Na potrzeby pracy i z uwagi na specyficzny charakter opisywania postaci w materiale źródłowym, kręgi zdefiniowane przez obszar lub mitologię danego obszaru zostały nieco uproszczone a ich liczba zmniejszona. Na przykład, krąg europejski zawiera w sobie mitologię germańską jak i skandynawską. Mając na uwadze potrzebę odpowiedniego ułożenia zbioru danych tak, by po podanych informacjach lub przedstawieniu wizualnym, poszczególne postaci można było zakwalifikować do danego kręgu kulturowego czy potencjalnego regionu źródła ich inspiracji, przynależność została przedstawiona w postaci kolejno: greckiego, europejskiego, hinduskiego, amerykańskiego oraz bliskowschodniego i dalekowschodniego. Uwzględniono również sytuację, gdy inspiracja do stworzenia postaci była zaczerpnięta z dzieła literackiego lub innego źródła popkulturowego. Z uwagi na dużą liczbę badanych postaci, uproszczenie takie pozwoliło dać ogólne pojęcie, który krąg lub źródło inspiracji reprezentowane są w bestiariuszu najsilniej.

Kolejną kategorią jest środowisko naturalne. Zostało podzielone na lądowe, wodne, wodno-lądowe, powietrzne, powietrzno-lądowe i przechodnie. O ile pierwsze pięć kategorii jest specyfiką typową dla ziemskich terenów występowania stworzeń, tak szósta kategoria jest oparta na w świecie przedstawionym gry. Składa się on bowiem z tzw. planów, czyli czegoś w rodzaju alternatywnych rzeczywistości. Na potrzeby pracy uproszczone jednak zostały przynależności do poszczególnych planów świata gry, a każda postać, która potrafi poruszać się po innych planach niż materialny została zakwalifikowana do kategorii środowiska „przechodnie”.

Poziom inteligencji wyrażany w bestiariuszu oryginalnie podzielony jest na 11 stopniową skalę, jednak na potrzeby pracy uwzględniono skalę 0-6 gdzie 0 jest brakiem inteligencji, 1 jest to poziom inteligencji zwierzęcia, 3 jest poziomem porównywalnym z inteligencją człowieka, a 6 to geniusz. Redukcja do takiej skali pozwala bowiem łatwiej zaobserwować, czy postać jest na poziomie inteligencji wyższym, niższym czy tym samym co człowiek, przy jednoczesnym uwzględnieniu poziomu wyższego niż zwierzęcy lub mniejszego niż geniusz. Pozwala też określić, jak bardzo „ludzki” jest dany twór.

Kolejną wartością uwzględnianą jest natura odnosząca się do moralności i etyki. W zbiorze danych wyrażony został poprzez posiadanie dobrej, złej lub neutralnej natury. Pominięto aspekty

chaotyczność i praworządność występujące w świecie gry, w celu uproszczenia danych. Kategorie te bowiem znajdują zastosowanie bardziej w kontekście konkretnej rozgrywanej historii niż analizie przynależności danej postaci do sfery dobra lub zła.

Płeć postaci z bestiariusza podzielona jest na 4 kategorie: płeć męska, płeć żeńska, sytuację, kiedy dane stwory mogą występować w zarówno męskiej jak i żeńskiej postaci oraz sytuację, w której nie ma żadnej wzmianki czy przesłanek do określenia przynależności do którejsz z powyższych. Kategoria ta nie jest bowiem uwzględniana w statystykach potworów, lecz informacje na jej temat można znaleźć w samym opisie postaci.

Typy potworów podzielone zostały kolejno na:

- zwierzę;
- magiczna bestia;
- humanoid;
- prehistoryczne zwierzę;
- nieumarły;
- roślina.

Jeśli analizowana postać nie spełniała żadnego z tych kryteriów, dodawana zostawała do kategorii „inne”, odnoszącej się między innymi do stworów spoza świata materialnego jak duchy, demony czy stworzenia z magii. W opcji „zwierzę” uwzględniono dodatkową informację do jakiej gromady zwierzęcej ono należy. Do sprawdzenia typu, wykorzystany został indeks stworzeń ze świata *Dungeons & Dragons*, napisany przez C. Erez w 2006 roku³⁴ do jednej z późniejszych edycji gry oraz indeks potworów zamieszczony w archiwum wydawnictwa odpowiedzialnego za wydawanie kolejnych edycji gry – *Wizards of the Coasts*.³⁵

Jeśli chodzi o humanoidalny aspekt postaci, uwzględniono tu, czy humanoid posiada cechy zwierzęce oraz czy cechy zwierzęce dominują nad cechami ludzkimi i na odwrót. Kryteria przyjęte do takiego przyporządkowania to przybliżony procent powierzchni ciała będący odpowiednio zwierzęcy lub ludzki. W przypadku gdy stworzenie posiadało pół ciała zwierzęcego, a pół ludzkiego decydował czynnik z kolumny stopień ucywilizowania. Kategoria ta uwzględnia umiejętność posługiwania się mową, bronią, magią czy noszeniem ubrań. W zbiorze danych każda z powyższych umiejętności wyrażona jest odpowiadającym mu wyrazem.

Do celu sprawdzenia poszczególnych informacji na temat istot i ich przynależności do danej mitologii lub kręgu kulturowego użyto następujących baz danych:

³⁴

http://mithrilcircle.com/Chells/RPG/DD_Guides/DnD3.5Index-Monsters-byHD.pdf?fbclid=IwAR2rjuB9qncQos0tTFgg8dSO-Jkzwli5eHq8IMZIfG5b83tLJRSTQo9-3qg, (dostęp: 24.03.2020).

³⁵ <http://archive.wizards.com/default.asp?x=dnd/lists/monsters>, (dostęp: 24.03.2020).

- *Theoi Greek Mythology* – projekt autorstwa A. J. Atsma przy współpracy z biblioteką Uniwersytetu w Auckland oraz Uniwersytetu w Lejdzie w Holandii. Zawiera bazę danych na temat postaci z greckiej mitologii i religii, jest dostępna online od 2000 r.³⁶
- *The Medieval Bestiary: Animals in the Middle Ages* – projekt autorstwa D. Badke, niezależnego naukowca z Kanady. Baza danych zawiera informacje na temat zarówno fantastycznych jak i prawdziwych stworzeń i zwierząt opisywanych w okresie średniowiecza;³⁷
- *Encyclopedia Mythica* – założona w 1995 r. internetowa encyklopedia zawierająca dane na temat mitologii i folkloru z całego świata.³⁸

Powyższe bazy danych oparte są na tekstach klasycznych, z odpowiednio opracowanymi cytatami i przypisami. Posłużyły one do umiejscowienia poszczególnych postaci w kręgach kulturowych lub regionu oraz weryfikacji różnic pomiędzy zawartością bestiariusza a przedstawieniem mitologicznym i kulturowym danych stworzeń.

Podane poniżej źródła są zbiorami opracowanymi przez fanów lub nie mających odpowiednich cytatów i przypisów. Mając w świadomości potencjalne zagrożenie dezinformacją i błędnymi faktami płynącymi z korzystania z tego rodzaju źródeł, dane te posłużyły do uzupełnienia informacji z obrębu świata gry lub jako punkt startowy do dalszych poszukiwań zweryfikowanych informacji.

- *Mythical Creatures Guide*,³⁹
- *Mythical & Fantasy Creatures*,⁴⁰
- *Mythology Wiki*,⁴¹
- *Sferopedia*,⁴²
- *D&D Lore Wiki*,⁴³
- *Literary Sources of D&D*, autor: A. R. DeVarque,⁴⁴

Poprzez odpowiednie filtrowanie informacji i segregowanie ich przynależności do zawartości bestiariusza, przeprowadzona została analiza danych mówiąca o specyfice inspiracji, którymi potencjalnie mógł kierować się twórca bestiariusza oraz wnioski wynikające ze specyfiki

³⁶ <https://www.theoi.com/>, (dostęp: 24.03.2020).

³⁷ <http://bestiary.ca/index.html>, (dostęp: 24.03.2020).

³⁸ <https://pantheon.org/>, (dostęp: 24.03.2020).

³⁹ <http://www.mythicalcreaturesguide.com/>, (dostęp: 24.03.2020).

⁴⁰ <http://www.mythcreatures.co.uk/index.asp>, (dostęp: 24.03.2020).

⁴¹ https://mythology.wikia.org/wiki/Main_Page, (dostęp: 24.03.2020).

⁴² <https://sfery.fandom.com/wiki/Sferopedia>, (dostęp: 24.03.2020).

⁴³ https://dungeonsdragons.fandom.com/wiki/Dungeons_and_Dragons_Wiki, (dostęp: 24.03.2020).

⁴⁴ <http://www.hahnlibrary.net/rpgs/sources.html>, (dostęp: 24.03.2020).

zbioru cech i umiejętności. Zestawienie wyników pozwoliło również na opracowanie procentowych zależności zawartości bestiariusza.

Analiza danych

Wyniki analizy zawartości bestiariusza pokazują, że aż ~33% postaci w nim zawartych to zwierzęta, wśród których aż 59% należy do gromady ssaków. Ilość potworów określanych mianem „magiczna bestia” to ~17% zawartości, a typ humanoidalny to ~16%. Co ciekawe jednak postaci, które posiadały cechy humanoidalne, w samym bestiariuszu znajdziemy aż 26%.

PROCENTOWA ZAWARTOŚĆ BESTIARIUSZA – TYP	
ZWIERZ	33.18%
M BESTIA	17.04%
HUMANO	16.14%
PREHIST	2.69%
NIEUMARŁY	5.83%
ROSLINA	3.59%
INNE	21.52%

Tab. 4. Fragment arkusza kalkulacyjnego zawierający procentową zawartość typu postaci w bestiariuszu.

Biorąc pod uwagę przynależność do poszczególnych kręgów kulturowych, trzeba zaznaczyć wpływ klasycznej literatury, mitologii i podań z różnych regionów na kreowanie dzieła kulturowego jakim jest bestiariusz do gry. Z przeprowadzonych badań wynika bowiem, że prawie 60% zawartości tekstu źródłowego posiada takie konotacje.

Najwięcej postaci z badanego źródła, bo aż prawie 15%, okazuje się mieć konotacje lub być zaczerpniętych z kręgu europejskiego. Drugim co do ilości okazuje się być krąg grecki (~12,5%), następnym po nim postacie inspirowane dziełami literackimi (~10%). Potem kolejno w stosunku do ilości wszystkich postaci w bestiariuszu plasuje się krąg bliskiego wschodu, hinduski, średniowieczne podania alchemiczne, dalekiego wschodu, inspiracje z zabawek oraz obszar amerykański. Trzeba również zaznaczyć, że jeśli chodzi o rozpoznanie elementów, które pasują do jednej z wymienionych grup, kilkakrotnie zdarzyła się sytuacja, w której jednocześnie poszczególne postacie pasowały do kilku regionów. W obrębie badanych postaci zdarzyły się również sytuacje, kiedy żadna z cech wyglądu lub umiejętności nie pomogła określić źródła inspiracji. Przykładem takich postaci może być “Neotyough”. Ilość takich postaci to w przybliżeniu 2% ze wszystkich badanych. Również zwierzęta nie zostały przypisywane do konkretnych regionów. W kontekście tych wyników pojawia się więc pytanie: czym spowodowane było umieszczenie w bestiariuszu największej ilości postaci inspirowanych obrębem europejskim?

Jeśli weźmie się pod uwagę humanoidalne cechy w każdym z badanych kręgów, okazuje się, że najwięcej takowych można znaleźć wśród postaci wywodzących się z dzieł literackich oraz

europijskich wierzeń. Ilość ta oscyluje odpowiednio w okolicach 68% i 66%. Ciekawym wydaje się być również fakt, że w kręgu europejskim stopień ucywilizowania jest największy. Biorąc pod uwagę kategorie posługiwania się mową, magią, bronią i noszeniem ubrań, krąg ten zdecydowanie dominuje nad pozostałymi. Sytuacja wygląda jednak inaczej jeśli chodzi o umiejętność korzystania z więcej niż dwóch wymienionych przed chwilą atrybutów naraz. Postacie inspirowane literaturą wykazują bowiem procentowo minimalnie większą tendencję do używania trzech i więcej z podanych atrybutów niż postacie z kręgu europejskiego. Może to wynikać ze specyfiki postaci występujących w mitologii z obszarów europejskich, a w przypadku literatury z potrzeby kreowania postaci przedstawionych zdolnych do komunikacji i interakcji z bohaterami.

Postacie bardziej zwierzęce posiadające cechy ludzkie najliczniej występują wśród postaci inspirowanych greckim kręgiem kulturowym. Taka sytuacja ma również miejsce, gdy weźmie się pod uwagę postacie bardziej ludzkie, lecz posiadające widoczne cechy zwierzęce. W kręgu pojawia się najwięcej potworów oznaczonych typem „magiczne bestie”. Wyniki ukazują, że najbardziej zdehumanizowane postacie pochodzą z inspiracji greckich. W obrębie bestiariusza najmniej cech zwierzęcych przypisywanych postaciom posiada krąg amerykański. Potencjalną przyczyną może być duża popularność mitologii greckiej oraz fakt, że duża ilość hybryd wywodzi się właśnie z kręgu greckiego i było wykorzystywanych w literaturze fantasy.

Z przeprowadzonej analizy wynika, że krąg hinduski posiada najwięcej (55,5%) postaci określanych mianem złych. Jak się jednak okazuje ich współczynnik występowania w kręgach europejskim, greckim, amerykańskim i bliskiego wschodu również oscyluje w okolicach 50%. Może to być spowodowane ideą bestiariusza jako zbioru potworów, z którymi gracz musi się zmierzyć. Co za tym idzie muszą być one w dużej mierze wrogo nastawione, aby spotkanie z nimi było ukierunkowane na walkę. Jedynie postacie z kręgu dalekowschodniego mają najniższy wskaźnik (~14%) bycia złymi. Również jako jedyny ten krąg zawiera ponad 40% postaci dobrych. Postacie w kręgach Bliskiego Wschodu oraz hinduskim mają również znacznie wyższy współczynnik dobrych postaci, niż w kręgach europejskim i greckim. Wyniki ukazują również, że średnia inteligencji równa człowiekowi występuje najczęściej wśród kręgu dalekowschodniego. Można przypuszczać, że autor bestiariusza darzył specjalną sympatią i uznaniem kultury wschodnie, niemniej jednak nie istnieją wystarczające dowody, by wyjść poza tę ostrożną spekulację.

KRĄG	dobry	zły	Int - 3
GRECJA	17.86%	46.43%	17.86%
EUROPA	15.15%	54.55%	27.27%
BLISKI WSCHÓD	30.00%	45.00%	20.00%
AMERYKA	20.00%	60.00%	20.00%
HINDUSKI	33.33%	55.56%	33.33%
DALEKI WSCHÓD	42.86%	14.29%	42.86%
ZABAWKI	0.00%	16.67%	16.67%
KSIAŻKI	22.73%	45.45%	36.36%
SREDNIOW.	12.50%	25.00%	0.00%
NIEPEWNE	0.00%	20.00%	0.00%
WSZYSTKIE POSTACIE	9.87%	25.11%	13.00%

Tab. 5. Fragment arkusza kalkulacyjnego zawierający procentową zależność postaci dobrych i złych oraz postaci na poziomie inteligencji 3.

Spośród puli badanych, postacie z kręgu amerykańskiego wykazują się największą inteligencją. Poziom inteligencji wyższej niż ludzka wynosi tam aż 60%. Może być to podyktowane faktem, że Amerykanie jako naród jednostkowy, mają wysoki poziom oceny własnej kompetencji.⁴⁵

Jeśli chodzi o występowanie postaci żeńskich i męskich w podręczniku to z uwagi na niesprecyzowane pod tym względem opisy nie udało się jednoznacznie ustalić zależności płciowych pomiędzy postaciami danych kręgów. W obrębie postaci z podręcznika ilość postaci, u których brak wzmianki o występowaniu jednej lub drugiej płci to aż 75%.

Badanie przynależności do środowiska naturalnego dało spodziewane rezultaty. W każdym z badanych kręgów i inspiracji liczba postaci poruszających się po lądzie przewyższa zdecydowanie którekolwiek z pozostałych środowisk. Jest to zrozumiałe w kontekście praktycznego wykorzystania stworzeń w rozgrywce z racji ograniczeń poruszania się po określonych płaszczyznach przez graczy, którzy z tymi przeciwnikami muszą się mierzyć.

Wnioski

Wyniki z przeprowadzonych badań potwierdzają postawione wcześniej hipotezy. Większość postaci porusza się po lądzie, a najwięcej stworzeń zaczerpnięto z mitologii i wierzeń regionu europejskiego. W kręgach bardziej oddalonych od miejsca tworzenia się bestiariusza, postacie mają więcej cech zwierzęcych, a liczba postaci będących bestiami jest zdecydowanie większa w kręgach innych niż europejski lub amerykański. Oprócz weryfikacji powyższych hipotez

⁴⁵ D. P. Schmitt, J. Allik, *Simultaneous Administration of the Rosenberg Self-Esteem Scale in 53 Nations: Exploring the Universal and Culture-Specific Features of Global Self-Esteem*, s. 625.

zaobserwowano także, iż postacie z kręgów bardziej oddalonych od kontekstu kulturowego tworzenia bestiariusza przedstawiane są jako dobre w znacznie większym stopniu.

W obrębie tych dociekań rodzą się również pytania o przyczynę takiego stanu rzeczy. Jak duży wpływ na takie przedstawienie miała ograniczona dostępność do literatury i mitologii w czasie tworzenia się bestiariusza? Jak postrzeganie krajów odległych oraz własnej kultury w tamtym czasie przyczyniło się do nadania poszczególnym postaciom akurat takiego charakteru? Które czynniki sprawiły, że właśnie postacie z kręgu europejskiego posiadają najwięcej cech pod względem podobieństw do człowieka? Aby odpowiedzieć na te pytania należałoby podjąć się badań, które pozwoliłyby na doprecyzowanie informacji o okresie tworzenia się bestiariusza i przyjrzeć się biografii samego twórcy. Potrzebna byłaby więc analiza ówczesnego stanu badań na temat mitologii z różnych regionów oraz odniesienie się do szerszego kontekstu gier tamtego okresu. Co więcej należałoby sprawdzić - na przykład przez analizę wywiadów - z jaką dokładnie literaturą miał kontakt twórca oraz z jakich inspiracji ona sama czerpała.

Bibliografia

- Bowman S. L., *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*, McFarland & Company, Inc., Publishers, North Carolina, London, 2010.
- Caillois R., *Man, Play and Games*, M. Barash (tłum.), University of Illinois Press, 2001.
- Callhamer A., *The Invention of Diplomacy*, 1974,
<https://web.archive.org/web/20090910012615/http://www.diplom.org/~diparch/resources/calhamer/invention.htm>, (dostęp: 7.05.2020).
- Dormans J., *On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules*, „*Game Studies: the international journal of computer game research*”, volume 6, issue 1, 2006, <http://gamestudies.org/06010601/articles/dormans>, (dostęp: 24.03.2020).
- Ewalt D. M., *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Played It*, Scribner, New York, London, Toronto, Sydney, New Delhi, 2013.
- Flanders J., Jannidis F., *Data modeling in a digital humanities context: an introduction*, [w:] *The Shape of Data in the Digital Humanities: Modeling Texts and Text-based Resources*, J. Flanders, F. Jannidis (red.), Routledge, London, 2019.
- Henriksen T., *Learning by Fiction*, [w:] *As Larp Grows Up - Theory and Methods in Larp*, M. Gade, L. Thorup, M. Sander (red.), 2003.
- Hitchens M., Drachen A., *The Many Faces of Role-Playing Game*, „*International Journal of Role-Playing*”, Issue 1, 2009, s. 3-21.
- Kosior W., Elyonim veTachtonim. Some Methodological Considerations on the Electronic Database of Angels, Demons and Ghosts in Early Rabbinic Literature, "The Polish Journal of the Arts and Culture. New Series", vol. 5 no. 1/2017, p. 89-112.
- Lortz S., *Role Playing*, „*Different Worlds*”, Issue 1, 1979, s. 36-41.
- Mackay D., *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*, McFarland & Company, London, 2001.
- Mikka V., *Designing a Tabletop Role-Playing Game*, South-Eastern Finland University of Applied Sciences, 2018.
- Padol L., *Playing Stories, Telling Games: Collaborative Storytelling in Role-Playing Games*, 1996, http://www.labcats.org/drcpunk/wiki/index.php/Playing_Stories,_Telling_Games, (dostęp 6.05.2020)
- Peterson J., *Forty years of adventure*, <https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure>, (dostęp 6.05.2020).

- Roberts C. S., *Charles S. Roberts: In his own Words*, 1983,
https://web.archive.org/web/20081006202444/http://www.alanemrich.com/CSR_pages/Articles/CSRspeaks.htm, (dostęp 6.05.2020).
- Schmitt D. P., Allik J., *Simultaneous Administration of the Rosenberg Self-Esteem Scale in 53 Nations: Exploring the Universal and Culture-Specific Features of Global Self-Esteem*, “Journal of Personality and Social Psychology”, 89(4)/2005, s. 623–642.
- Smoleń M., *Story Games w perspektywie antropologicznej*, [w:] *Almanach antropologiczny 4. Twórczość słowna / Literatura. Performance, tekst, hipertekst*, P. Rodak (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa, 2014, s. 197-205.
- Stenros, J., Hakkarainen H., *The Meilahti Model*, [w:] *As Larp Grows Up - Theory and Methods in Larp*, M. Gade, L. Thorup, M. Sander (red.), 2003.
- Thibault M., *Play and meaning, the semiotic features of playing practices*, University of Turin, Italy, 2016.
- Tychsen A., Newman K., Brolund T., Hitchens M., *Cross-format analysis of the gaming experience in multi-player role-playing games*, 2007, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.39029.pdf>, (dostęp 6.05.2020).
- Wittgenstein L., *Philosophical Investigations*, Blackwell Publishers, 1986.
- Witwer M., *Empire of Imagination: Gary Gygax And The Birth Of Dungeons & Dragons*, Bloomsbury, New York, London, Oxford, New Dheli, Sydney, 2015.
- Worth S., Ehrett C., *What Dungeons and Dragons Is and Why We Do It?*, [w:] *Dungeons and Dragons and Philosophy: Raiding the Temple of Wisdom*, J. Cogburn, M. Silcox (red.), Open Court Press, Chicago, 2012.