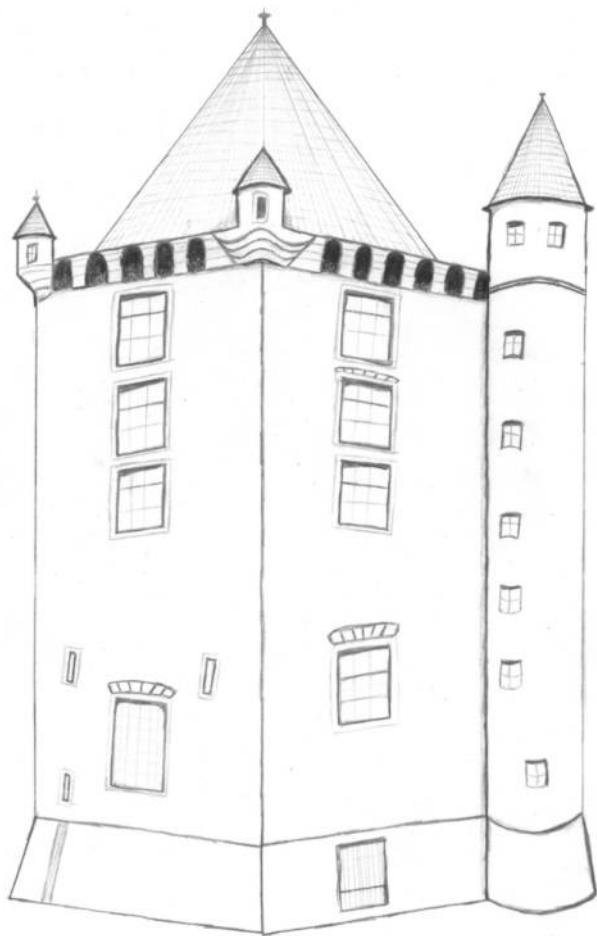


# A~Z yn #1



Luty 2021

## Spis treści

- 3   Zamiast wstępu  
*Marcin „Alqua” Kłak*
- 4   Po co nam papier?  
*Marcin „Alqua” Kłak*
- 8   Konwenty w czasach zarazy  
*Marcin „Alqua” Kłak*
- 13  O nagrodach branżowych  
*Marcin „Alqua” Kłak*
- 17  Jaki był ten rok...  
*Marcin „Alqua” Kłak*
- 23  Fantastyczny tandem  
*Marcin „Seji” Segit*

## O okładce

Wiem, że mój talent artystyczny nie jest powalający, ale pomimo tego pozwoliłem sobie narysować okładkę. Nie jest to jednak jakaś abstrakcyjna wieża. Na obrazku przedstawiono Wieżę Scrabo z Irlandii Północnej. Była ona inspiracją do stworzenia Tower of Trufandom, która pojawia się w fenomenalnej powieści fanowskiej Walta Willisa i Boba Shawa „The Enchanted Duplicator”. Polecam zapoznać się z tym utworem – można to zrobić za darmo chociażby tu:  
<https://ansible.uk/misc/ted.html>.

Przy okazji bardzo bym chciał podziękować Joannie „Szyszce” Pastuszcze-Roczek oraz Liz Danforth. Bez ich porad okładka wyglądałaby dużo gorzej.

*Alqua*

## Drobna uwaga

Fanziny zawsze były formą rozmowy. Bardzo bym chciał, by i ten tak działał. Anglojęzyczny fandom używa określenia LOC (Letter Of Comment). Fani wysyłali twórcom zina komentarze, które często były publikowane w kolejnym numerze. Zachęcam więc – przekazujcie mi swoje uwagi na poniższy adres: [alqua@fandomrover.com](mailto:alqua@fandomrover.com). Nie mogę obiecać, że wszystkie dam radę zamieścić, ale przynajmniej się postaram.

Jeśli chcecie pomóc w inny sposób – pisać teksty, ilustrując, robiąc skład, redakcję czy korektę to także dajcie mi znać. Chociaż ten numer stworzyliśmy w bardzo niewiele osób, to pomoc przy kolejnych na pewno się przyda.

*Alqua*

## Notka redakcyjna

Redaktor naczelny  
*Marcin „Alqua” Kłak*

Korekta  
*Katarzyna Ophelia Koćma*

Kontakt  
*[alqua@fandomrover.com](mailto:alqua@fandomrover.com)*

# Zamiast wstępu

Kiedy zaczynałem przygodę z fandomem, jedną z pierwszych aktywności było pisanie do fanzinu „DOJI”. Nie tak dawno temu sięgnąłem do tych tekstów. Cóż mogę powiedzieć – nie była to publicystyka najwyższych lotów. Jednak cały magazyn tworzono z pasji i chyba to w nim cenię najbardziej. W zeszłym roku podjąłem próbę reaktywacji „DOJI” – mam nadzieję, że się uda.

Po co więc ta broszurka, którą właśnie trzymasz w rękach? Chciałem pisać i dzielić się przemyśleniami o fandomie. „DOJI”, ze względu na swoją tematykę, niezbyt nadaje się dla większości tekstów, które mam na myśli, stąd i pomysł na tego zina. Czy przetrwa próbę czasu? Czy ukaże się więcej niż jeden numer? Tego nie wie nikt. Mam nadzieję, że tak, ale to się dopiero okaże.

Zasadnym pytaniem, które – jak wierzę – powstanie w głowie części

z Was, jest to o sens przelewania myśli na papier. Niewątpliwie wrzucenie zebranych tu artykułów do internetu byłoby łatwiejsze i zapewne znacząco zwiększyłyby ich docieralność. Uznałem jednak, że nie jest to forma, na której mi zależy. W *Po co nam papier* nieco szerzej omawiam ten temat, więc tu pozwolę sobie tylko odeśłać do tekstu.

Mógłbym ten numer wypełnić relacjami z konwentów, jakie odwiedziłem w 2020 (a było ich dziewiętnaście). Jednak to by chyba nie do końca miało sens. Zamiast tego zamieszczam trochę przemyśleń o fandomie i o tym, jak wyglądał ten dziwny rok. Mam nadzieję, że chociaż część z tematów będzie dla Was interesująca. Miłej lektury!

Alqua



# Po co nam papier?

Alqua

*Pytanie to, w tytule postawione tak śmiało, choćby z największym bólem, rozwiązać by należało... Czy w XXI wieku ma sens niskonakładowa, papierowa publikacja fanowska? Skoro zdecydowałem się na taką formę, to w sposób oczywisty uważam, że tak – jednak czemu ma ona służyć?*

## Trochę wspomnień

Gdy gdzieś w okresie 2001/2002 zaczynałem swoją fandomową przygodę, papierowe fanziny nie wydawały się jeszcze niczym dziwnym. Nie mogę powiedzieć, by były bardzo powszechne, ale stojąc na konwencji z naszym powielonym na kiepskim ksero „DOJI”, nie wydawaliśmy się czymś zaskakującym. Poza nami na konwentach mangowych można było bez problemu zdobyć i inne tytuły – pamiętam chociażby „MA-88”. Przy okazji któregoś ze spotkań z fanami dostałem jeden numer „Róży Wiatrów”. Ziny trzymały się dość dobrze, chociaż czasy świetności miały już za sobą.

A potem przyszedł internet. No, może i przyszedł wcześniej, ale wtedy jeszcze fandom nie przerzucił się całkowicie na cyfrowe media. Jednak w końcu to nastąpiło. Z czasem na konwentach przestały pojawiać się jakiegokolwiek fanziny – za to bez problemu można było zobaczyć reklamy



rozmaitych portali – Valkiria, Polter, Gildia, ACP, Paradoks, i można długo tak wymieniać. Produkcja fanzinu okazywała się droga i trudna. Strona internetowa pozwalała bez problemu dotrzeć do większej liczby odbiorców. Czasopisma fanowskie nie są tu zresztą wyjątkiem. Prasa papierowa od wielu lat przeżywa kryzys i nakłady spadają. Nie da się ukryć, że cyfrowe medium ma liczne przewagi nad papierem.

Co ciekawe, fandom zachodni trochę inaczej podszedł do tematu. Na ile je-

stem w stanie sprawdzić na efanzi-nes.com wygląda na to, że tamtejsi fani, zamiast rezygnować z fanzinów, zdigitalizowali się. Oczywiście istnieją też portale internetowe, jednak wciąż bardzo dużo tytułów ukazuje się jako zwarte publikacje – tyle że w PDFie (albo w innym formacie).

Nie jest jednak tak, że wszelkie fanziny zniknęły z Polski. Od lat klub Ubik wydaje „Widok z Wysokiego Zamku”, SKF co prawda zaprzestał już publikacji „Miesięcznika”, ale wciąż co jakiś czas pojawiają się kolejne numery „Aiglosa”. GKF udostępnia „Informator” i „Czerwonego karła”, a i Ad Astra na swojej stronie wspomina o „Anarionie”. „Silmaris” nie jest związany z żadnym klubem fantastyki, ale jak dotąd w wersji cyfrowej ukazało się szesnaście numerów. „Smokopolitan”, w którym niedawno pisałem, niestety już zakończył swój cykl wydawniczy, ale w sieci



wciąż można go ściągnąć, a na Allegro czy OLX co jakiś czas pojawiają się papierowe wersje.

## Wspólnota doświadczeń

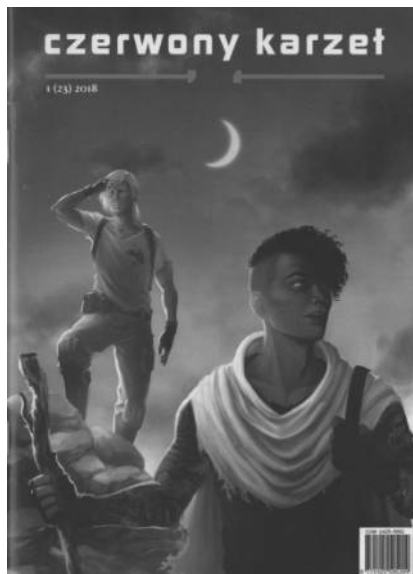
Jest coś magicznego w chałupniczym wydawaniu fanzinu. Co więcej, wygląda na to, że jest to na swój sposób ponadczasowe. Przy okazji moich podróży rozmawiałem z fanami z rozmaitych krajów, tworzącymi fanziny w różnych okresach. Domowa produkcja magazynu była dla nas wspólnym doświadczeniem. Fakt, że moi rozmówcy tworzyli ziny, zanim się urodziłem, i korzystali z odmiennych technik, nic tu nie zmieniał. Byliśmy w stanie odnaleźć punkty wspólne tego procesu i na swój sposób „współdzieliliśmy” wspomnienia.

Powrót do robienia prostego, papierowego fanzinu jest więc trochę taką formą nostalgicznej podróży w czasie. Na swój sposób to kultywowanie tradycji czy „zawodu ginącego”. Oczywiście korzystanie z domowej drukarki czy druku w drukarni to nie to samo, co produkcja magazynu na powielaczu, ale jest to przynajmniej namiastka tego, co było kiedyś. Jednocześnie dość dobrze odzworowuje czasy, kiedy zaczynałem tę wielką przygodę.

## Ściągnij, zapisz, zapomnij

Gdyby jedynym powodem wydawania na papierze była sentymentalna podróż do lat dzieciństwa, nie miałyby to wielkiego sensu. Wydaje mi się

jednak, że publikacja na papierze ma też inną przewagę nad wersją cyfrową. Zbyt często rzeczy z internetu, zwłaszcza te dostępne za darmo, są ściągane na wieczne pozostawienie na dysku. Myślę, że każde z nas ma pozapisywane artykuły, linki, magazyny czy książki, które gdzieś, kiedyś wrzucono za darmo. Czy chociaż pamiętamy, co kryje się w tych folderach? Sam muszę przyznać, że nie zawsze i nie wszystko. Nie znaczy to, że zapoznałem się z każdą wydaną na papierze pozycją, jaką posiadam, jednak dużo chętniej po nie sięgam. Dlatego też „analogowy” fanzin wydaje się mieć większą szansę na przeczytanie. Zapewne zależy to od osoby. Jestem przekonany, że są i tacy,



k którzy po niego nie sięgną, bo nie chcą zagrazać sobie mieszkania.

Nie da się też ukryć, że papier jest lepszą pamiętką. To coś, co z nami zostaje. Jako twórca mogę go przekazać nowo poznanej osobie na konwencji. Sam też bardzo cenię takie publikacje, które otrzymałem i które przynoszą dobre wspomnienia. Jeśli trafią w moje ręce na imprezie, to przynajmniej je przejrzę wieczorem w śnie czy choćby w drodze powrotnej. No i polecam zamówić kiedyś papierowy fanzin i czekać aż przyjdzie do nas poczta – wspaniałe uczucie.

### A jednak po nas coś zostanie

Myśląc o fanzinach, mam też w głowie chęć zachowania ich na przyszłość. Z jednej strony rzeczy dostępne w internecie są trwalsze, ale z drugiej mogą bardzo łatwo zapaść, jeśli tylko ktoś zdecyduje się przestać prowadzić swoją stronę (web archive nie do końca to rozwiązuje, bo trzeba wiedzieć, czego się szuka). Papierowa forma ma większą szansę, by kiedyś „wypłynąć” – tak jak teraz na różnych stronach (jak Allegro czy eBay) można zakupić magazyny fanowskie sprzed wielu lat.

Jednym z moich marzeń jest, by kiedyś powstało muzeum fandumu. W takim miejscu zachowane zbiory papierowych fanzinów byłyby z pewnością wartościowe. I jakkolwiek nie zakładam, że akurat „A~Zyn” by się tam znalazł, to patrząc szerzej, uwa-

zam, że warto, by twórczość fanowska miała też fizyczną formę.

### Więc po co nam papier?

Nie wiem, czy moje podejście jest dobre. Być może to, co robię, to jedynie fetyszyzacja papieru. Jednak wierzę, że istnieje sens publikacji fanzinów w takiej formie. Pomimo większych kosztów, mniejszej docieralności, braku możliwości poprawienia literówek wykrytych przez czytelników i tak dalej.

Nie zaklinam się, że wersja cyfrowa nie zostanie udostępniona. Ba, nawet nie zaklinam się, że w końcu nie przejdę tylko na taką formę, ale póki

co wierzę, że tradycyjny model wydawania dalej ma sens. I chociaż nakłady będą mniejsze, to trudno. Mam nadzieję, że tak jak „Potwór Wędrowny”, wydawany przez Sejiego, sprawił mi wiele przyjemności, gdy go otrzymałem na konwencji, tak i „A~Zyn” może się komuś przydać i poprawić nastrój. A jeśli po lekturze uznacie, że nie ma tu nic ciekawego – zamiast wyrzucać, przekażcie fanzin komuś innemu. ■

*W artykule wykorzystano następujące okładki:*

- 1) „DOJI” nr 5 (Wrzesień 2002)
- 2) „Smokopolitan” nr 1 (Maj 2015)
- 3) „Czerwony karzeł” (1 2018)



**BRING WORLDCON  
TO AUSTRALIA IN  
2025**

Our experienced convention team hopes to welcome the world science fiction and fantasy community back to Australia in 2025, to the vibrant and culturally diverse city of Brisbane.

**Find out more about the Brisbane bid at  
[australia2025.com](http://australia2025.com)**

# Konwenty w czasach zarazy

## *Alqua*

Nie da się ukryć, że rok 2020 nie wyglądał tak, jak większość sobie wymarzyła. To, jak bardzo zostało wywrócone nasze życie, jest naprawdę wyjątkowe. Fandom jakoś odnalazł się w nowej rzeczywistości i to rzecz, która mnie bardzo cieszy.

### **Konwent w sieci**

Nie ukrywam, że na początku pandemii wizja konwentu online zupełnie do mnie nie przemawiała. W pełni popierałem obostrzenia i rozumiałem, że to jedyne wyjście, ale jednocześnie byłem przekonany, że internetowe wydarzenia będą stanowiły jedynie kiepską namiastkę tego, do czego przywykłem. Nie zmienia to jednak faktu, że gdy tylko ogłoszono Konline, byłem pewien, że wezmę w nim udział.

Różne ekipy przyjęły odmienne podejścia do tematu konwentu w sieci. Jedne bazowały w części (lub i całości) na nagranych wcześniej punktach programu, inne postawiły na streamy live. Po niektórych zostały nam nagrania, ale nie po wszystkich. Wykorzystywano różne platformy (Google Meets, Zoom, YouTube, Twitch, Discord i inne). Różne też było podejście do samej formy imprezy – część konwentów odbyła się jako typowe weekendowe spotkania, ale inne postanowiły się rozciągnąć i nie

mieć aż takiego zagęszczenia programu w żadnym dniu.

Po kilku odwiedzonych eventach zrozumiałem pewną ważną rzecz. Choć konwenty online nie są aż tak fajne, jak te na żywo, to mają swoje zalety. Ba – potrafią mieć nawet przewagę nad imprezami w klasycznej formie. Moje początkowe obawy okazały się więc bezpodstawne.

### **Wady i zalety**

Nie jest tak, że konwenty w cyberprzestrzeni pozbawione są wad. Przede wszystkim trudniej na nich o nawiązywanie kontaktów. Aspekt socjalny jest z pewnością najcięższy (ale nie niemożliwy!) do odtworzenia. Rozmowy tekstowe na Discordzie czy z kamerką na Zoomie nie są w stanie w pełni zastąpić spotkania się na żywo. Mogą jednak być bardzo przyjemne, ciekawe i rozwijające.

Z drugiej strony – wielką zaletą wersji internetowej jest to, że ograniczenia wynikające z naszego miejsca zamieszkania nie wpływają znacząco na koszt udziału w imprezie. Nie licząc godzin snu, nagle cały świat stoi dla nas otworem. To pozwala poznać fanów z innych krajów. Jeśli tylko znamy język, możemy śmiało wybrać się na konwenty w różnych zakątkach Ziemi. Oczywiście nasze



rozmowy mogą być uboższe niż te na żywo – ale jak dotąd nigdy nie miałem możliwości (czasowych i finansowych), by wziąć udział w ponad dziesięciu zagranicznych konwentach w ciągu roku. W zasadzie na każdej z tych imprez miałem okazję, by porozmawiać z ludźmi w taki czy inny sposób.

Wraz z upływającymi miesiącami za-uważałem jeszcze jedną wadę. Otóż wydarzenia online coraz bardziej mnie męczą. Składałam to na karb faktu, że za dużo czasu spędzam przy komputerze. Praca, odpoczynek i tak na okrągło. Może być też jednak coś w narzekaniach, jakie słyszałem od niektórych fanów. Z rozmów wynikało, że po prostu ta forma komuni-

kacji jest bardziej męcząca niż rozmowy na żywo.

Tym, co mnie uderzyło podczas Konlinu i co łączy się z możliwością uczestnictwa w konwentach online, jest łatwość zapraszania gości i twórców programu. Mały konwent w Polsce nie ma jak zadbać o to, by pojawiło się na nim kilkoro zagranicznych twórców. Niewielki event w sieci może sobie na to pozwolić. To naprawdę wspaniała okazja, którą warto wykorzystać.

### Dostępność

Konwenty sieciowe bywają darmowe, ale mogą też być płatne. Jednak bez wątpienia wychodzą taniej niż te tradycyjne. To oznacza, że przynajmniej ze względów finansowych są bardziej dostępne. Tegoroczny Eurocon w Rijce kosztował ledwie 10 euro – to kwota co najmniej kilkunastokrotnie niższa niż ta, którą trzeba by było wydać, by wziąć w nim udział na żywo. Worldcon co prawda miał drogą wejściówkę, ale wciąż była to cena znacznie niższa w porównaniu z tą, jaką musiałbym zapłacić, by pojechać do Nowej Zelandii.

Pod pewnymi względami konwenty online ułatwiają uczestnictwo niektórym fanom. Przede wszystkim osoby mające problemy z poruszaniem się zyskują zdecydowanie wygodniejszy dostęp do programu. Poniekąd także introwertycy mogą sobie pozwolić na bezproblemowe przysłuchiwanie się prelekcjom czy też mają znacząco



ułatwione wycofanie się z imprezy, kiedy obecność dużej liczby ludzi stanie się przytłaczająca.

Pamiętajmy jednak, że ta forma konwentów niesie ze sobą inne trudności. Choćby osoby niedosłyszające mogą mieć większy problem ze słuchaniem paneli. Na żywo część z nich czyta z ruchu warg. Przy jakości transmisji obrazu z kamer (lub braku kamer) ta opcja znika. Również jakość dźwięku może utrudniać zrozumienie wypowiedzi. Dlatego, o ile to możliwe, dobrze jest, kiedy punkty online mają dostępne napisy. Niestety wiąże się z koniecznością wykupienia stosownych usług.

### **Czemu tak drogo i czemu tak tanio**

Skoro już wspominam o kosztach organizacji, pamiętajmy, że to temat

rzeka. Wiele konwentów zdecydowało się na darmową formę i albo w pełni pokryło wydatki z własnych pieniędzy, albo organizowało dobrowolne zbiórki. Inne miały wejściówki – najczęściej tańsze niż „zwykła” cena, ale dla Worldconu było to 300 dolarów nowozelandzkich (blisko 800 złotych). Tak naprawdę każde z tych podejść ma swoje uzasadnienie.

Organizowanie małej imprezy może być bardzo tanie albo nawet darmowe. W takich sytuacjach symboliczna akredytacja (jak 5 funtów za PunctuationCon) czy wolne wejście (przytaczany już Konline) jest dobrym wyjściem. Nie ogranicza dostępności, zachęca uczestników, a koszty zwracają się za wejściówkę lub są możliwe do pokrycia przez organizatora. Na rynku dostępne są różne bezpłatne lub relatywnie tanie narzędzia i da się



## **Marcin "Alqua" Kłak**



to bez problemu zrobić. Jednak wraz ze wzrostem skali sytuacja się komplikuje. Zapewne sporo się da osiągnąć, korzystając z freewarowych rozwiązań, ale jak pokazuje praktyka, większość imprez zdecydowała się na płatne platformy.

Warto pamiętać, że chociaż organizatorzy nie ponoszą części zwykłych kosztów – najmu miejsca, druku, ochrony i tak dalej, to jednak wciąż impreza może drenować ich budżet. Począwszy od drobnych rzeczy, jak domena i hosting, aż do opłacenia rozmaitych platform, na których impreza się odbywa. Konwenty takie jak

Worldcon, które przygotowywane są przez lata, mają też sporo wydatków poniesionych jeszcze przed pandemią i wejściówki muszą je pokryć. Do tego możliwe jest, że część imprez musiała zapłacić kary umowne przy rezygnacji z najmu przestrzeni fizycznej. Co do ostatniego nie mam niestety twardych danych i nie wiem, czy konwenty ponosiły takie koszty (i jeśli tak, to jak wysokie).

### Rzut oka w przyszłość

Niewątpliwie to, co wydarzyło się w tym roku, będzie miało wpływ na fandomowe eventy w przyszłości. Nie chodzi nawet o to, że przynajmniej początek 2021 roku będzie oznaczał kontynuację imprez online. Oczekiwania fanów też się zmieniły. Część ludzi chce zobaczyć komponenty online na zwykłych konwentach. W zasadzie jeszcze niezbyt dobrze znamy szczegóły, ale najbliższy Eastercon (Confusion) ma mieć formę hybrydową<sup>1</sup>. Spodziewam się, że takie podejście będzie przez jakiś czas widoczne. Co więcej, kiedy jeszcze wszyscy mieli nadzieję, że do końca 2020 problem SARS-CoV-2 zniknie, jedna z nowo powstałych wirtualnych imprez zapowiedziała drugą edycję na kolejny rok<sup>2</sup>. Nie zdziwię się, jeśli jakieś konwenty przetrwają w tej formie kilka lat (lub dłużej).

---

1 Na początku lutego zostało ogłoszone, że jednak odbędzie się tylko wirtualnie.

2 Ale od kilku miesięcy nie podali żadnych dalszych informacji, więc ciężko powiedzieć, czy rzeczywiście się odbędzie.

Można przypuszczać, że restrykcje pandemiczne i ludzkie obawy nie znikną tak szybko i będą wymagały zmian w sposobie organizacji wydarzeń kulturalnych. Na polskim poletku może to oznaczać zmniejszenie roli (lub nawet zniknięcie) sleep roomów. Niewykluczone też, że zwiększą się koszty organizacji związane z dezynfekcją, a spaść może frekwencja. Trudno teraz przewidzieć, jak będzie wyglądać sprawa sprzedawania produktów spożywczych serwowanych na papierowych talerzykach. W USA popularne jest coś takiego jak *consuite*<sup>3</sup>. Spodziewam się, że dostępność jedzenia w tym miejscu będzie trzeba znacząco zmienić.

No i na koniec szczepionka. Część linii lotniczych zapowiada, że aby polecieć, konieczne będzie okazanie dowodu jej przyjęcia. Pytaniem pozostaje, czy konwenty będą chciały i mogły oczekiwać takich zaświadczeń od uczestników. Może też się okazać, że zostaną do tego zmuszone.

### **Myślmy pozytywnie**

2020 po raz kolejny pokazał mi, że jest w fandomie dużo energii i pomysowości. Okazało się, że nawet w tak

ciężkiej sytuacji udało nam się wypracować rozwiązania. Nie są one idealne, ale mają swoje zalety, a nawet przewagę nad tym, co znaliśmy dotychczas. To jakiś pozytyw w tym trudnym roku.

W zasadzie pominąłem jeden aspekt, czyli eventy fantastyczne, które pomimo pandemii odbyły się na żywo. Mam do nich raczej krytyczny stosunek. Rzeczywiście większość okazała się bezpieczna. Jednak wiem o co najmniej jednej z imprez, gdzie niektórzy wrócili zakażeni nowym koronawirusem. Nie ukrywam, że dziwi mnie podejście organizacji, która przedkładała odbycie się imprezy nad bezpieczeństwo uczestników. Cieszy mnie, że większość z nich nie spowodowała problemów, ale nie zmienia to mojego krytycznego podejścia do samej decyzji.

■

*W artykule wykorzystano następujące grafiki:*

- 1) *Identyfikator konwentu Necronomicon 2020*
- 2) *Identyfikator konwentu Balticon 54 (autor grafiki Lee Moyer)*
- 3) *Okladka książki pamiątkowej z konwentu CoNZeland*

---

3. Miejsce socjalizacji z dość otwartym dostępem do jedzenia. Mogą tam być np. miski z chipsami czy cukierkami. Więcej informacji: <http://fancyclopedia.org/Consuite>.

# O nagrodach branżowych

*Alqua*

W ciągu ostatnich kilku lat rozmawiałem z różnymi osobami na temat nagród branżowych i tego, czego mi/nam w nich brakuje. Jednocześnie patrząc na wyróżnienia przyznawane w świecie anglojęzycznym, widzę, że część z nich dałoby się wprowadzić i u nas, ale po kolei.

Pisarze mogą konkurować o różne zaszczyty – Zajdla, Żuławskiego, Śląkfę, Nagrody Nowej Fantastyki czy tytuły przyznawane książkom przez niektóre portale branżowe. Nie jest to co prawda zalew nagród, ale jest w czym wybierać. Jednak w wypadku innych grup zaangażowanych w szeroko pojętą fantastykę sytuacja nie wygląda już tak kolorowo. Praktycznie nie wyróżniamy artystów plastyków, redaktorów, tłumaczy, designerów gier czy publicystów. Nieco lepiej wyglądają nagrody dla fanów, ale i tu są pewne braki. Ciężko mi opisywać sytuację każdej z tych grup, lecz nad dwoma chciałem się pochylić.

Na pierwszy ogień weźmy publicystykę. Wiele osób narzeka na jej brak lub niską jakość. Sytuacja jednak wcale nie jest taka prosta. W komercyjnym obiegu do niedawna głównym źródłem artykułów była „Nowa Fantastyka”. W czasach, kiedy ją regularnie czytałem, wiele z nich było ciekawych, ale niesamowicie pobieżnych. Od stycznia 2021 ma się to zmienić i chętnie sięgnę po NF w no-

wej odsłonie. Nie tak dawno Wojtek Sedeńko zreformował „Sfinksa” i teraz magazyn zawiera dużo publicystyki, której autorzy przedstawiają temat nieco dogłębniej niżli NF. Nie znaczy to, że każdy tekst to wielkie dzieło, z częścią z nich mam ochotę się pokłócić, ale wychodzą poza powierzchowne liźnięcie tematu. Bardziej akademicko do fantastyki podchodzi „Creatio Fantastica” (aczkolwiek ostatni numer ukazał się w 2019). Do tego doliczyć należy artykuły w fanzinach jak „Czerwony Karzeł” czy „Widok z Wysokiego Zamku”. Poza nimi w sieci znajduje się dość sporo różnych portali, blo-



*Statuetka Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla.*

gów, kanałów na YT czy Twitchu itd. Pomijam tu całkiem osoby, które czasem piszą o fantastyce w mediach niepoświęconych temu hobby.

Publicystyka jest dość mocno rozproszona i przyjmuje różne formy (jakość to inny temat). Trudno by było śledzić całość tego poletka. Nawet jakby pominąć recenzje (których jest chyba najwięcej), ciężko nadażyć za wszystkim. Jednak pomimo takiej obfitości w zasadzie nie kojarzę żadnych wyróżnień, jakie publicyści mogą otrzymać. W ubiegłych latach NF wybierała najlepsze teksty ze swoich łamów, ale nie do końca o to chodzi. Niektórzy komentatorzy zostają zaproszeni na konwenty jako goście i jest to pewna forma uznania, wciąż jednak to za mało. Patrząc chociażby na kategorie Nagrody Hugo, widzę takie jak Best Fan Writer, Best Related Work, Best Fancast czy Best Fanzine. Chociaż nie wszystkie to kwestie czysto związane z publicystyką, każda z nich może trafić do osób zaangażowanych w komentowanie fantastycznego poletka. Bardzo bym chciał, aby w Polsce ustanowiono chociaż jedną nagrodę wręczaną za tę formę zajmowania się szeroko pojętą fantastyką.

Sprawa nie jest jednak taka prosta. Po jednej z dyskusji dochodzę do wniosku, że forma plebiscytowa (np. dodanie kolejnej kategorii do Nagrody Zajdla) mogłaby się nie sprawdzić.

Boję się, że zbyt mało osób nominowałoby teksty/autorów i w efekcie wyniki nie byłyby reprezentatywne. Z drugiej strony w wypadku nagrody eksperckiej problemem może okazać się znalezienie odpowiedniej komisji, która dość dokładnie śledzi całość kształtu publicystyki. Być może system stosowany przy Nagrodzie Żuławskiego, czyli połączenie elektorów oraz komisji, by się sprawdził. Alternatywnie może należałoby połączyć system elektorów z plebiscytem.

Jeśli ostateczne głosowanie miałyby formę wyboru publiki, to dobrze by było stworzyć pakiet dla głosujących, tak by mogli się zapoznać z wybranymi „tekstami”<sup>1</sup>. Tu oczywiście dochodzi kwestia formy głosowania – ma być otwarte czy odbywać się na jakimś konwencie? Druga opcja nieco bardziej do mnie przemawia, ale być może to jedynie moje przywiązanie do tego jak działają Zajdel i Hugo.

Osobną kwestią jest za co przyznawać będziemy wyróżnienie. Czy powinniśmy nagradzać twórcę czy konkretny „tekst”? Sam skłaniałbym się raczej do uhonorowania za ogół publikacji w danym roku, ale nie jestem w stu procentach przekonany, że to lepsze wyjście. Na pewno premiowałyby to osoby, które są bardziej aktywne. Z drugiej strony próba wyboru najlepszego „tekstu” może być już nadmiernie trudna.

---

2 Używam cudzysłowu, bowiem to może być też film na YT czy podcast.



*Statuetka i dyplom Ślākfy.*

Drugą grupą, której w moim odczuciu brakuje nagród, są fani i ich fanowska działalność. Nie zanedbuje się ich tak, jak publicystów, ale wciąż widać pewne braki. Obecnie w tej kategorii można otrzymać trzy wyróżnienia: Nagrodę im. Krzysztofa „Papiera” Papierkowskiego, Ślākę i Nagrodę Kongresu. Ostatnia skierowana jest do wąskiego grona, a pozostałe są bardziej ogólne. Trzy wyróżnienia to zarówno mało, jak i dużo. Wydaje się jednak, że pomijają wiele osób, które bardzo zasługują na uhonorowanie ciężkiej pracy.

Fanów można docenić także poprzez zaproszenie ich jako gości konwentu. Niestety ta metoda działa dużo lepiej na zachodzie. W Polsce Gości Honorowych ma bodajże tylko Polcon, a i on nie radzi sobie z odpowiednim

ich docenieniem. Większość konwentów zaprasza za to bardzo dużo osób, przez co wyróżnienie (choć niezaprzeczalnie miłe) nie jest aż tak duże. Nie ukrywam, że model Worldconu czy Easterconu, gdzie jest jedynie kilkoro Gości Honorowych, pozwala o niebo lepiej „dopieścić” ego zapraszanych (ale to temat na osobny artykuł).

Skoro już przy ego jesteśmy, warto się tu zatrzymać na chwilę. Z jednej strony dość powszechny w naszym środowisku jest jego przerost. W niektórych przypadkach należy się cieszyć, że ego nie generuje ciężenia, bo byśmy mieli chodzące czarne dziury. Natomiast musimy też pamiętać, że działalność fanowska, ze swej natury niekomercyjna, może być nagrodzona właśnie poprzez łechtanie czyjegoś

ego. Nie jest to nic nowego. Jak wskazuje Fancyclopedia<sup>2</sup> Egoboo (od ego boost) to powszechna „waluta w fandomie”, a termin stał się popularny już w 1945 roku. Skoro fani nie otrzymują gratyfikacji pieniężnej, tym cenniejsze dla ich mobilizacji jest docenienie, które może przyjmować różną formę, w tym właśnie nagród.

Gdybym miał wskazać grupę fanów, w której brak stosownego wyróżnienia jest szczególnie widoczny, byłyby to osoby działające w środowisku RPG (czy też szerzej gier). Przez ostatnie lata sporo się w tej materii dzieje i mnóstwo ludzi bardzo ciężko pracuje nad tym, by budować spo-

łeczność, a są pomijani w wypadku większości nagród. Drugą grupą (częściowo się zazębiającą) są publicyści, w wypadku których można by było ustanowić omawianą wyżej nagrodę nierozróżniającą profesjonalistów od fanów.

Nie będąc zawodowym redaktorem, tłumaczem, twórcą gier czy artystą, nie chcę zabierać głosu na temat tego, jak docenione powinny być te grupy. Bez wątplenia jednak należy pochylić się nad tym tematem i zastanowić, jak można wyróżniać osoby zajmujące się taką pracą. Wszak bez nich nasze hobby nie byłoby tym, czym jest teraz.

---

1 <https://fancyclopedia.org/Egoboo>.



Konwenty

Spotkania

Gry planszowe

Gry RPG

**Zapraszamy na spotkania!**



Widujemy się online co wtorek  
o 18 na serwerze Discord

<https://discord.gg/exkB2aC>



# Jaki był ten rok...

*Alqua*

Cóż, rok 2020 raczej nikogo nie rozpieszczał. Myślę, że wszystkim nam niezłe dał w kość, przynosząc mnóstwo stresu i zabierając dotychczasowy model życia. Nie chcę jednak skupiać się na tym, co złe. Sądzę, że możemy wyliczyć wiele rzeczy, które zmieniły się na gorsze. Wygląda na to, że przynajmniej początek 2021 będzie równie ciężki, więc zamiast negatywów, w podsumowaniu skupię się na tym, co było dobre. Przegląd będzie bardzo subiektywny, ale być może część z tych rzeczy zainspiruje Was do działań na 2021.

Jeśli chodzi o konwenty, w zasadzie opisałem je wcześniej już w *Konwentach w czasach zarazy*. Chciałbym tu jednak wrócić do jednego tematu. Możliwość odwiedzania imprez w różnych krajach była fascynująca. Regularne poznawanie nowych fanów i nawiązywanie kontaktów, które może zostaną kontynuowane, gdy uda się pojechać fizycznie na konwenty, to świetna sprawa. Na pewno po tym roku łatwiej będzie mi się odnaleźć na eventach w USA, a od dawna chcę tam pojechać. Obecność na imprezach online to także powód, dla którego udało mi się dołączyć do grupy organizującej Smofcon Europe w Lizbonie w grudniu 2021 ([www.smof-coneurope.com](http://www.smof-coneurope.com)).

2020 spowodował, że nie tylko konwenty, ale także inna aktywność fa-

nowska przeniosła się do sieci. To ponownie dało mi okazję na pogłębienie relacji z fandomem poza Polską – konkretnie z Wielką Brytanią. W końcu udało mi się wziąć udział (i to kilkukrotnie) w tradycyjnych spotkaniach londyńskich fanów, które odbywają się w każdy pierwszy czwartek miesiąca. Dzięki temu, że znałem już część osób, łatwiej było mi się odnaleźć. Poza tymi spotkaniami wziąłem także udział w dwóch częściach *Anna Raftery's TAFF report*, który to raport przyjął formę wywiadów na żywo.

Nie mogę też zapomnieć, że dzięki Sejiemu trafiłem na Discorda znakomitej amerykańskiej rysowniczkę Liz Danforth, która regularnie organizuje spotkania, dzięki którym poznałem zarówno ją, jak i kilka innych osób – w tym związanych z wydawaniem RPG. Były one okazją nie tylko do rozmów, ale też „co-workingu”, który wykorzystywałem na uczenie się rysunku. Jak widzicie po okładce, jeszcze długa droga przede mną, ale przynajmniej postawiłem pierwsze kroki.

Zawsze brakowało mi w Polsce filkowania. Niestety atrakcje tego typu rzadko pojawiają się na naszych konwentach. W tym roku szczęśliwie mogłem w nich uczestniczyć na zagranicznych imprezach. Co więcej, poza samymi konwentami filkerzy organizują regularne spotkania, gdzie przez kilka godzin się gra i śpiewa.

Zwykle musiałem z nich szybko uciekać, ale pomimo tego było to bardzo przyjemne doświadczenie. No i miałem okazję posłuchać jak Cecilia Eng, którą dotychczas znałem tylko z nagrań, śpiewa „na żywo”.

Cieszę się też z tego, że cotygodniowe spotkania KSF przetrwały i wciąż regularnie się słyszymy na naszym serwerze Discord. Frekwencja zwykle nie jest wielka (kilka osób), ale zdarzyło nam się kilka razy wstrzelić z tematem i ściągnąć więcej fanów (raz nawet ponad 50).

By nie ograniczać się tylko do tego, co wirtualne, wspomnę jeszcze o papierowych fanzinach. Jakiś rok temu przegapiłem informację o piątym numerze „Manga Rider” i zamówiłem go dopiero niedawno. Nie ukrywam, że czekanie na przesyłkę, a potem czytanie zinu stanowiło jedną z rzeczy, które mnie zainspirowały do powrotu do „DOJI” i stworzenia „A~Zynu”. Drugim papierowym fanzinem, jaki zdobyłem, jest „Banana



*Materiały z festiwalu TGIF.*

Wings”. Podczas jednego ze wspomnianych wyżej Pierwszych Czwartków, zapytałem Claire i Marka, czy mogliby wysłać mi jakiś przykładowy numer. Kiedy dotarła do mnie paczka, okazało się, że zawiera więcej niż jeden numer i czeka mnie teraz trochę lektury.

Z miłych rzeczy, jakie mnie spotkały w ubiegłym roku, muszę też wymienić pewne sukcesy. Przede wszystkim otrzymałem nominację do Śląkfy. Nie udało mi się wygrać nagrody, ale sama nominacja to zaszczyt i sprawiła mi olbrzymią radość. Drugim wyróżnieniem było zaproszenie w charakterze gościa na festiwal filmowy The Galactic Imaginarium. Udział tylko wirtualny, ale i tak zaproszenie okazało się wielkim i niezwykle pozytywnym zaskoczeniem.

Na sam koniec 2020 dołączyłem do ekipy ubiegającej się o organizację Worldconu w Glasgow w 2024. Zajmuję się nadzorowaniem naszej obecności na innych konwentach. Mam nadzieję, że podołam wyzwaniu.

Ubiegły rok był ciężki, ale spotkało mnie w nim trochę miłych rzeczy i staram się o nich myśleć. Mam nadzieję, że 2021 będzie lepszy – czego zarówno sobie, jak i Wam życzę.

■

# Fantastyka i polityka

*Alqua*

Niedawno w rozmowie z fandomowym znajomym, z którym czasami się nie zgadzam, ale pomimo różnic bardzo go szanuję, dyskusja zeszła na temat „politycznej poprawności”<sup>1</sup>. I pewnie nie byłoby sensu o tym za dużo pisać, gdyby nie fakt, że ta „straszna PC” często pojawia się w fandomowych debatach.

Zarówno w prowadzonej przeze mnie rozmowie, jak i w wielu innych, które widziałem, przewijał się argument o tym, że teraz „lewa strona” wprowadza politykę do fantastyki i fandomu, a one zawsze były apolityczne i można było się przyjaźnić bez względu na poglądy. Jednak w rzeczywistości wcale to tak nie wyglądało.

Literatura jest jedną z form sztuki i jako taka często bywa zaangażowana politycznie. Oczywiście nie znaczy to, że większość SF i fantasy to agitki konkretnych partii, ale liczne utwory poruszają tematykę, którą wiele osób uznaje za polityczną. Obecne zarzuty zwykle związane są z kwestiami światopoglądowymi oraz z reprezentacją mniejszości.

Nie ma sensu omawianie wszystkich utworów, w których autorzy poruszali bieżące tematy, jakie chętnie określa się politycznymi. Również dyskurs o nich pojawiał się w fanzinach czy rozmowach fanów od dawna. Jednak, by nie być gołosłownym, sięgnijmy po wybrane przykłady. I tak już w Le Guin publikuje „Lewą rękę ciemności”, która to powieść (skądinąd rewelacyjna) porusza temat płci i jej wpływu na miejsce w społeczeństwie. Ta sama autorka kilka lat później wydała „Słowo ‘las’ znaczy ‘świat’” – książkę, która wyraźnie opowiada się przeciwko kolonializmowi i militarystyce. Z drugiej strony Robert E. Heinlein mówił, że „Kawaleria Kosmosu” powstała po tym, jak zobaczył w gazecie reklamę zachęcającą do tego, by USA jednostronnie zaprzestało testów broni jądrowej. Jak więc widać już w latach 50. i 60. pisarze nie stronili od poruszania tematów politycznych w swoich dziełach<sup>2</sup>.

Nie ma powodu, by przypuszczać, że fani nie zauważali przekazu, jaki autorzy umieszczali w tekstach. Niestety nie śledziłem zanadto starych fanzinów, więc nie przytoczę tu wielu

- 
- 1 Która zwykle oznacza po prostu chęć widzenia grup marginalizowanych w literaturze lub walkę ze szkodliwymi stereotypami.
  - 2 Z kolei „My” Jewgienija Zamiatina to rok 1921 i bez trudu można w niej zobaczyć polityczne przesłanie.

dowodów, ale bez problemu znalazłem fragment w dziewiątym numerze fanzinu „Warhoon”<sup>3</sup> z roku 1960, w którym przytaczana jest odpowiedź Walta Willisa na pytanie zadane przez Richarda Bergerona. Ten drugi indagował, czy ktoś rozważał scenariusz, w którym po ataku nuklearnym na USA ci, którzy przetrwali, powinni odpowiedzieć międzykontynentalnymi pociskami balistycznymi i dłaczego. W przywołanym tekście Willis wskazuje na utwór Theodorea Sturgeona [...] w swoich poruszających i przemyślanych „Gromach i Różach”. Jego odpowiedzi to „nie” oraz „w interesie ludzkości” i wydają mi się one słuszne[...]. Z pewnością, jakby przeczytać więcej fanzinów, okaże się, że temat wojny i podejścia do niej przewijał się w fandomie od dawna. Śmiem także przypuszczać, że utwory Le Guina nie pozostały bez echa.

Przejdźmy teraz do Polski. Jeśli przyjrzymy się fandomowi i fantastyce z lat 70. i 80., wyraźnie widać, że nastroje antykomunistyczne nie były niczym rzadkim. W zasadzie do pewnego stopnia wciąż „chelpimy” się wymową utworów z tamtego okresu. Spotykam się z terminem Polska Socjologiczna Science Fiction<sup>4</sup>. Po swojej śmierci Janusz A. Zajdel został patronem Nagrody Fandomu Polskiego. Trudno nie odczytywać symbolicznie

go znaczenia tamtej decyzji, która z jednej strony uhonorowała wielkiego pisarza, a z drugiej pokazała, jakie wartości były dla ówczesnego fandomu cenne. Idąc dalej – już do lat 90. „Kara większa” Marka S. Huberatha posiada wyraźnie antyaborcyjny charakter (i pomimo tego jest dla mnie jednym z jego najlepszych utworów).

Myślę, że te kilka przykładów wyraźnie pokazuje, że mieszanie polityki do fantastyki i fandomu nie jest wymysłem lewicujących fanów po roku 2010, a czymś, co towarzyszyło nam od dawna. Jednak zarówno w Polsce, jak i poza nią<sup>5</sup> pojawiają się głosy, że to nowe zjawisko, które należy powstrzymać, zanim doprowadzi do zniszczenia naszego hobby. Tu pojawia się pytanie, z czego te głosy wynikają. Wydaje mi się, że sprawa jest złożona i nie jest to związane z jednym czynnikiem. Nie czuję się dość kompetentny, by opisywać sytuację za granicą, więc w odpowiedziach skoncentruję się na naszym krajowym poletku.

Jak zostało wskazywane w różnych dyskusjach, dla wielu osób poglądy polityczne, z którymi się zgadzają, są przeźrocyste. W utworach, które powielają schematy im znane i promują ich wizję świata nie widzą więc nic politycznego. W końcu świat taki jest i taki powinien być. Jednocześnie

---

3 [www.fanac.org/fanzines/Warhoon/Warhoon09.pdf](http://www.fanac.org/fanzines/Warhoon/Warhoon09.pdf).

4 W sumie warto zwrócić uwagę, że cały nurt utopii, antyutopii i dystopii to dzieła mocno zaangażowane politycznie.

5 Myślę tu o ruchu Sad Puppies i Rabid Puppies.

tam, gdzie wyraźnie widać przekaz (np. antykomunistyczne powieści Zajdla) jest on łatwo internalizowany i uważany nie tyle za przejaw polityki, co „jedynej słusznej prawdy”. Oczywiście nie ma nic złego w tych mechanizmach, jednak ułatwiają one stwierdzenie, że „kiedyś to polityki nie było, a teraz ją wciskają na siłę”.

Na pewno na odbieranie dyskursu mają wpływ media społecznościowe. Z jednej strony działają one jako echo chamber<sup>6</sup>, utwierdzający nas w naszych poglądach. Z drugiej powodują, że dowolne (nawet bardzo skrajne) wypowiedzi mogą stać się bardzo nagłośnione i docierać do setek czy tysięcy osób.

Nie można też zapomnieć o tym, że media społecznościowe oraz politycy nasilają podział społeczeństwa. Dużo łatwiej jest teraz wskazywać na „lewaków” i „prawaków”, zamiast na znajomych o innych poglądach. Takie podejście wpływa na to, jak postrzegamy wypowiedzi innych. Dodatkowo silna polaryzacja społeczeństwa prowadzi do radykalizacji poglądów z obu stron „barykad”.

Warto wspomnieć o jeszcze jednym – dawno temu fandom był dużo bardziej homogeniczny niż obecnie. Nawet jeśli występowały rozbieżności w poglądach, to pewne tematy były wspólne dla dużej części fanów. Obecnie różnice są dużo większe

i z silnego wychyłu „na prawo” idziemy trochę w „lewą stronę”.

Dodatkowo tematy, które teraz pojawiają się w dyskursie, są odmienne od tych, które omawialiśmy kiedyś. Reprezentacje grup marginalizowanych zarówno w utworach, jak i wśród piszących wybijają się obecnie na pierwszy plan. Nie są to jednak tematy bardziej polityczne niż kwestia podejścia do wojny czy ustroju państwa. Zresztą, jeśli się przyjrzeć, to już John W. Campbell w swoich decyzjach redaktorskich kierował się rasistowskimi uprzedzeniami.

Na koniec wypada zauważyć, że współcześnie ludzie mają pewne oczekiwania. Obecnie nie mówimy już tylko „To mi się podoba”, lecz „Nie podoba mi się to, więc chcę widzieć to na jego miejsce”. I głosy ludzi (bo ta tendencja nie dotyczy jedynie fandomu) mają wpływ na decyzje firm – w tym nawet wielkich molochów.

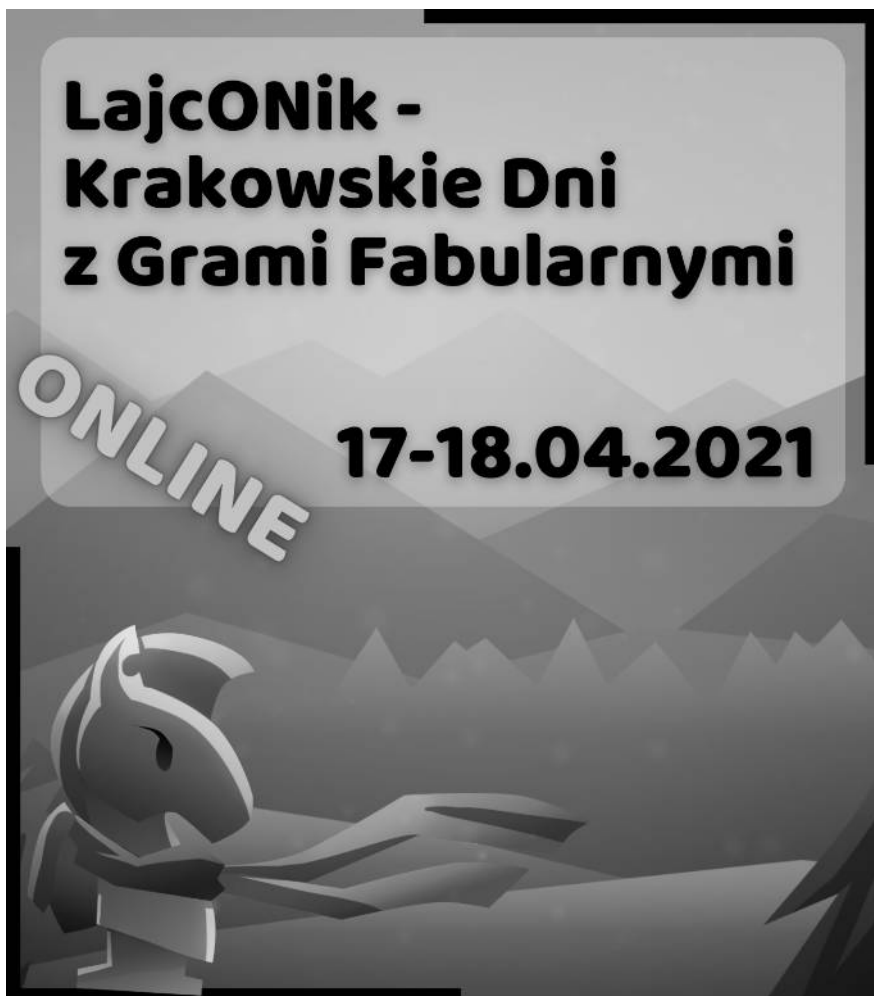
Nie wiem, czy te kilka punktów wyczerpuje temat, ale na pewno wszystkie mają wpływ na to, że część fanów mówi o nowym zjawisku wnoszenia polityki do fandomu. Z jednym się z nimi zgadzam – warto byśmy, pomimo różnic poglądowych, dalej współpracowali. Jednak kooperacja nie może opierać się na dyskryminacji słabszych grup.

---

6 Sytuacja, w której jesteśmy odcięci od poglądów, z którymi się nie zgadzamy, a te do których się przychylamy są wzmacniane i wracają do nas raz po raz.

Natomiast uważam, że w pewnych kwestiach warto, by fandom stronił od polityki. Mówię tu o zwyczajnej partyjnej agitacji. Chętnie będę czytał utwory dotyczące światopoglądu. Chętnie będę o nich dyskutował i wskazywał, czemu autorzy mają (lub nie) rację. Nie chcę jednak, by

konwenty zmieniły się w partyjne zloty, na których będziemy nawoływać do głosowania na kandydata X lub Y. Podsumowując, dyskusje na tematy polityczne są super, ale upartyjnienie fandomu i fantastyki jest mocno niewskazane.



# Fantastyczny tandem

Seji

Kiedy ponad ćwierć wieku temu zaczynałem bawić się w RPG, nie miałem pojęcia, że gry fabularne zawdzięczają swój początek nie tylko grom wojennym, lecz także zamiłowaniu Dave'a Arnesona i Gary'ego Gygaxa do literatury i filmu science fiction. Mimo to było dla mnie jasne, że między książkową fantastyką a grami istniał silny związek. Źródła inspiracji były wszak widoczne na pierwszy rzut oka na przykład w postaci różnorodnych fantastycznych bestii. Do tego takie tytuły jak gra fabularna „Śródziemie” rozpały wyobraźnię: oto można zagrać w świecie znanym z kart powieści Tolkiena!

Nigdy nie widziałem potrzeby oddzielenia fandomu RPG od środowiska fanów literatury fantastycznej, jako że wszyscy czytaliśmy te same rzeczy. Nadal zresztą nie widzę ku temu powodów, mimo trwającego od kilkunastu lat procesu coraz silniejszego profilowania się fandomów. Zawsze traktowałem gry fabularne (częściowo także planszowe) jako swoiste przedłużenie mojego zainteresowania fantastyką, które jak u wielu zaczęło się od książek. Potem doszły filmy oraz serie telewizyjne, komiksy, wreszcie gry – tak samo fantastyczne, rozgrywane się w przestrzeni międzygwiazdnej lub w podziemiach pełnych potworów. Dość szybko odkryłem, że nie byłem w tym podejściu osamotniony. Podobnie na sprawę patrzyli moi znajomi. Przykład zresztą szedł z samej góry – od twórców RPG.

„Appendix N”, zamieszczony w „Advanced Dungeons & Dragons Dungeon Master's Guide”, wyliczał pozycje książkowe, które zainspirowały autorów. Listę

sporządził Gary Gygax – wargamer, współtwórca „D&D”, a także zagorzały miłośnik literatury science fiction i fantasy; te zainteresowania podzielał również drugi z autorów, Dave Arneson. Wśród rekomendowanych tytułów znalazły się między innymi „Amber” Rogera Zelaznego, „Hobbit” oraz „Władca Pierścieni” J.R.R. Tolkiena, „Trzy serca i trzy lwy” Paula Andersona, cykl o Conanie pióra Roberta E. Howarda, a także twórczość Michaela Moorcocka, H.P. Lovecrafta, Fritza Leibera, Edgara Rice'a Burroughsa, Jacka Vance'a i innych uznanych autorów.

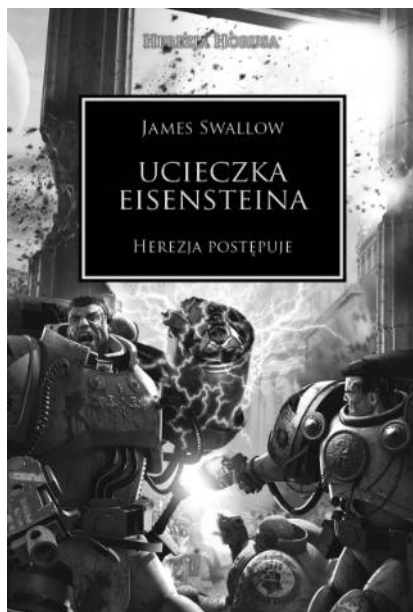
Nie rozdzielałem zatem literatury i gier. Był to dla mnie – i wciąż jest – jeden wielki, fantastyczny zbiór, razem z filmami, komiksami i tak dalej. Ówczesne czasopisma o RPG publikowały na swoich łamach opowiadania, a periodykom poświęconym science fiction zdarzało się pisywać o RPG. Te światy przenikały się od początku. Stąd też z wielkim zdziwieniem odkryłem któregoś dnia, że między miłośnikami literatury i graczami, jakoś na początku lat 90., pojawił się pewien rozdźwięk. Za moment kulminacyjny narastających tarć można chyba uznać tekst Maćka Parowskiego „Gra ciałem” („Nowa Fantastyka” 11/99), odnoszący się do faktu przyznania Zajdla Annie Brzezińskiej za opowiadanie „A kochał ją, że strach”, opublikowane na łamach czasopisma „Magia i Miecz”. Graczom oberwało się za brak „kompetencji literackich”, a wszyscy dookoła dostali rykoszetem za promowanie fantastyki lekkiej, łatwej i przyjemnej.

Okazało się to dla mnie niepojęte. Gry i literatura to nie dwa osobne światy, a nawet jeśli istniały na nieco oddalonych od siebie płaszczyznach, to z olbrzymią częścią wspólną. Być może faktycznie był to odprysk dyskusji nad tym, jaka powinna być fantastyka? Wszystko potem na szczęście przycichło i do całej sprawy wraca się dzisiaj raczej w anegdotach.

Wciąż nie do końca rozumiem, co stało się zarzewiem konfliktu. Samo pojawianie się graczy na konwentach w coraz większej liczbie ciężko mi uznać za wystarczające *casus belli*. Tym bardziej że w Polsce jednym z pierwszych popularyzatorów RPG był Jacek Rodek, współzałożyciel „Fantastyki”, która zresztą pisywała o erpegach. Grywał w nie także Andrzej Sapkowski – nawet jednego spisał i wydał („Oko Yrrheda”). Zapewne twórców, którzy zetknęli się z RPG bądź z fantastycznymi planszówkami (żeby wspomnieć wydawane przez Encore po-

zycje), było więcej. Do tego twórcy pierwszych gier fabularnych nie tylko czytali fantastykę, lecz także ją tworzyli, jak Gygax – autor kilku powieści lub profesor M.A.R. Barker, autor erpega „Empire of the Petal Throne”, językoznawca i pisarz, nazywany „zapomnianym Tolkienem”.

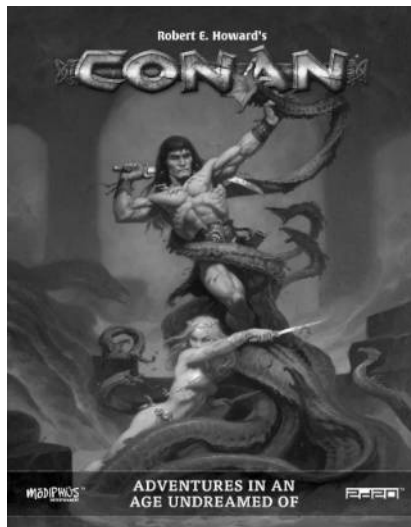
Wspominam o tym wszystkim, ponieważ niedawno zwróciłem uwagę na niemal całkowity zanik dyskusji o literaturze w środowisku miłośników gier fabularnych. Nawet jako źródła inspiracji powieści i opowiadania wymieniane są coraz rzadziej. Niewiele też jest rozmów o erpegowej beletrystyce. Co prawda zwykle bywa ona nie najwyższych lotów, lecz wciąż cieszy się sporą popularnością, zwłaszcza powieści osadzone w uniwersum „Warhammera 40000”. Tymczasem niewiele o niej słychać poza ścisłym gronem czytelników. A przecież nie trzeba być fanem danej gry, by przeczytać ciekawe opowiadanie lub powieść osadzoną w tych realiach.



Dla kontrastu zrobiłem szybki przegląd zagranicznych kanałów komunikacji. Tam było trochę lepiej. W środowisku obracającym się wokół starych gier i inspirowanych nimi nowych tytułów (tak zwany *Old School Renaissance*, w skrócie OSR) „Appendix N” wspomniany jest od czasu do czasu. Ludzie przywołują samą listę polecanych tytułów, dzielą się wrażeniami z lektury (niedawnej lub z czasów młodości) bądź dyskutują, jak poszczególne utwory, wymienione przez Gygaxa, wpłynęły na kształtowanie się gier fabularnych. Kontrast był zastanawiający. W zasadzie wszyscy przecież czytamy te same książki i operujemy podobnym zestawem kodów kulturowych. Być może fakt, że nie zaczynaliśmy od „D&D”, robi jednak sporą różnicę.



Literatura tkwiąca u korzeni pierwszej wydanej gry fabularnej żyje nie tylko w pamięci fanów. Całkiem niedawno ukazały się bowiem dwie pozycje książkowe skupiające się na wspomnianym wyżej „Appendix N”. Pierwsza z nich, „Appendix N: The Literary History of Dungeons & Dragons”, to zbiór recenzji i esejów omawiających poszczególne tytuły umieszczone na liście. Druga zaś, zatytułowana „Appendix N: The Eldritch Roots of Dungeons and Dragons”, zawiera wybór opowiadań z tytułowego wykazu. Z kolei wydawnictwo Goodman Games, specjalizujące się w publikacjach z nurtu OSR, nie tylko regularnie publikuje na swojej stronie teksty o pisarzach i utworach wymienionych przez Gygaxa, lecz także pokusiło się jakiś czas temu o stworzenie czasopisma „Tales From the Magician’s Skull” poświęconego opowieściom spod znaku magii i miecza. Periodyk reklamowany jest tymi samymi kanałami, co erpegowe produkty wydawnictwa, zatem można założyć, że



przynajmniej część odbiorców stanowią gracze.

U nas z kolei przygody do RPG trafiły na łamy „Nowej Fantastyki”. Jak na ironię, ten sam periodyk, który ponad dwie dekady temu odsądzał graczy od czci i wiary, jest obecnie jedynym drukowanym czasopismem w Polsce piszącym o grach fabularnych. To oczywiście nie pierwszy raz, kiedy stają się one dodatkiem do literatury – na przykład fanzin „SFera” pisywał o RPG oraz o grach komputerowych, a „Fenix” miał swoją „Hitalię”.

Można także zauważyć wyraźny powrót gier fabularnych opartych na znanych dziełach literackich, kierowanych między innymi do graczy znających pierwowzór. Od dekady znów mamy erpegowego „Władcę Pierścieni” pod postacią „The One Ring”. „Pieśń lodu i ognia” George’a R.R. Martina doczekała się aż dwóch różnych adaptacji. Na półki sklepów z RPG, po długiej nieobecności, wrócił Conan, silnie czerpiący z oryginalnych tekstów

Howarda i oficjalnie odcinający się od późniejszych pastiszów. Ukazało się też kolejne podejście do twórczości Fritza Leibera, na podstawie przygód Fafryda i Szarego Kocura. To oczywiście nie wszystko. Jest i RPG „John Carter of Mars”, jest gra „Solomon Kane” na podstawie opowiadań Howarda, a nawet adaptacja „Umierającej Ziemi” Jacka Vance’a. Po latach pojawił się wreszcie nowy erpegowy wiedźmin, dla niepoznaki zatytułowany „The Witcher RPG” i powiązany z serią gier komputerowych. Niedawno wyszła adaptacja cyklu „The Expanse”, a w tym roku ma się również ukazać kolejna erpegowa wersja „Diuny”. I wreszcie „Zew Cthulhu”, gra obecna na rynku od czterech dekad, czerpiąca pełnymi garściami z opowiadań H.P. Lovecrafta i jego naśladowców, która doczekała się kolejnego, odświeżonego wydania.

Wydawałoby się zatem, że nawet tak podstawowy temat „jak przerobić opowiadanie na przygodę” powinien pojawiać się w miarę często. Dawno jednak nic takiego nie widziałem. Może po prostu seriale lub gry komputerowe inspirują bardziej? A może faktycznie wreszcie zaczęliśmy

dostawać podręczniki, które zawierają informacje potrzebne do gry i nie trzeba szukać materiałów uzupełniających? Nie potrafię tego stwierdzić. Z drugiej zaś strony nie zaglądam w absolutnie każde miejsce poświęcone RPG. Być może takie dyskusje się toczą, a ja zwyczajnie nie mam o nich pojęcia. W takim wypadku szkoda, że nie są one bardziej widoczne.

Gry fabularne nie istnieją w próżni. Są częścią wielkiego, fantastycznego świata, zaraz obok opowiadań i powieści, komiksów, filmów, seriali i gier wideo. Opowiadają historie osadzone w Nibylandiach, odwołując się do tych samych tropów, co literatura i kino. Nie wyobrażam sobie mojego fantastycznego kącika bez RPG, podobnie jak nie widzę go pozbawionego powieści czy komiksów. Szkoda by było zapomnieć o literackich korzeniach gier fabularnych, tym bardziej że inspiracje mogą przepływać także w odwrotną stronę. Doskonałym tego przykładem jest cykl „The Expanse”, u którego początków można znaleźć między innymi rozgrywaną przez autorów erpegową kampanię.

Gry fabularne i literatura są ze sobą nierozdzielnie związane. I choć sporo je różni, oba te media służą do opowiadania wspólnych historii i dostarczają równie dobrej rozrywki. Warto o tym pamiętać i nie rozdzielać ich ani nie traktować jako zupełnie odrębne byty. To właśnie na ich styku powstają absolutnie fantastyczne rzeczy.



*W artykule wykorzystano następujące okładki:*

- 1) „Ucieczka Eisensteina”
- 2) „Appendix N: The Eldritch Roots of Dungeons and Dragons”
- 3) „Conan RPG: Adventures in an Age Undreamed Of”
- 4) Dune - „Adventures in the Imperium”



# IMLADRIS

KRAKOWSKI WEEKEND Z FANTASTYKĄ

EDYCJA ONLINE  
DRUGI WEEKEND PAŹDZIERNIKA 2021

Pionierzy Imladrisu żyją i urzeczywistniają możliwość konwentowania w obecnych warunkach. Zapraszają Was do dołączenia do tej wyjątkowej Społeczności.

Aby zapewnić atrakcyjność imprezy chcą oni zaoferować przestrzeń, w której członkowie Imladrisowej społeczności będą mogli się gromadzić i jednoczyć.

Ale jak dobrze wiemy przeciwności losu jak i nieprzewidziane zmiany spoza murów i czasu imprezy mogą wszystko przemodelować.

Jak możesz dołączyć do Smoczej Gromady?

1. Zeskanuj kod QR znajdujący się po prawej stronie
2. Zapoznaj się z regulaminem  
znajdziesz go na kanale powitalnym
3. Kliknij emotkę Smoczej Głowy jeśli akceptujesz warunki
4. Uczestnicz z nami w społeczności Imladrisu



<https://discord.gg/6YHcg7K>



# Glasgow in 2024

## A Worldcon For Our Futures

Glasgow is a vibrant city filled with science fiction, fantasy and inventiveness, and our team aims to bring our love of these to our Bid to host the 82<sup>nd</sup> Worldcon. Our venue, the Scottish Event Campus, has seen much growth with new onsite hotels and restaurants, and will serve as a hub for a fantastic Worldcon. Join us as we bring all our futures together in one great celebration!

**8<sup>th</sup>-12<sup>th</sup> August 2024 • Glasgow SEC**

[www.glasgow2024.org](http://www.glasgow2024.org) • [🐦@glasgowin2024](https://twitter.com/glasgowin2024) • [info@glasgow2024.org](mailto:info@glasgow2024.org)