

## Planszoizacja – gra planszowa jako adaptacja na przykładzie *Alternatywy 4*

KATARZYNA KUROWSKA

Uniwersytet Jagielloński  
kurowskak92@gmail.com

### Wprowadzenie

W 2013 roku, dzięki współpracy wydawnictw gier planszowych z Telewizją Polską, na rynku zaczęły pojawiać się gry nawiązujące do polskich seriali. Pierwszym tytułem była wojenna gra karciana dla dwóch osób oparta na fabule serialu *Czas honoru*. Obecnie na rynku jest dostępnych dziesięć tytułów, co nie stanowi finalnej liczby, ponieważ TVP ma w planach wydanie nowych tytułów na podstawie kolejnych kultowych seriali. Ponadto wydawnictwo publikuje gry nawiązujące do telewizyjnych programów, na przykład *Rolnik szuka żony*. Ten nowy trend na polskim rynku gier planszowych zachęca do podjęcia refleksji badawczej poświęconej relacjom gier z innymi tekstami kultury.

Planszówki adaptowały już literaturę, w Polsce pojawiły się między innymi gry na podstawie powieści: *Mały Książę* Antoine’a de Saint-Exupéry’ego, *Erynie* Marka Krajewskiego, *W pustyni i w puszczy* Henryka Sienkiewicza, cyklu *Pan Lodowego Ogrodu* Jarosława Grzędowicza i *Wiedźmina* Andrzeja Sapkowskiego. Obecność polskich adaptacji rodzimej i zagranicznej literatury wnikliwie scharakteryzowała Aleksandra Mochocka (Mochocka 2015), toteż nie będzie to przedmiotem rozważań autorki niniejszego rozdziału. Nakładem wydawnictwa Egmont pojawiły się też gry nawiązujące do kultowych polskich komiksów: *Kajko i Kokosza* oraz *Tytusa, Romka i A’Tomka*. Są również

planszówki powstałe na podstawie gier komputerowych, na przykład *XCOM: Enemy Unknown* czy serii *Warcraft*. Natomiast niełatwo jest wskazać gry adaptujące filmy, niestanowiące równocześnie ekranizacji książki – poza *Gwiezdny mi wojnami*, które doczekały się licznych gier zarówno komputerowych, jak i planszowych. Warto w tym miejscu zwrócić uwagę na to, że pojawienie się adaptacji filmowej zwykle przyczynia się do wzrostu popularności powieści i nierzadko stanowi ona pierwszy składnik zmieniający treść pretekstu w niekończącą się opowieść, określaną jako transmedialną, czyli „rozwijającą się na różnych platformach medialnych, a każdy tekst stanowi wyróżniającą się i ważną część całości” (Jenkins 2007: 95).

Wśród wszystkich polskich gier planszowych powstałych w wyniku inspiracji serialem, wskazać można trzy grupy różniące się pod względem relacji między mechaniką gry a fabułą serialu oraz doboru serialowego pierwowzoru:

(1). Tytuły wydane pod marką seriali, niemające jednak nic wspólnego z ich fabułą, mechanika gry jest tu uniwersalna, na przykład w *Szachach Ojca Mateusza* mamy grę w szachy, natomiast *Rodzinka.pl* opiera się na systemie gry w Tripol – obie tradycyjne gry zostały uatrakcyjnione przez przybranie serialowej szaty graficznej;

(2). Adaptacje współczesnych seriali: *Ojciec Mateusz*, *Tajemnice Sandomierza*, *Czas honoru*;

(3). Adaptacje peerelowskich seriali: *07 zgłoś się*, *Alternatywy 4*, *Spisek* (dodatek do *Alternatywy 4*), *Zmiennicy*, *Stawka większa niż życie*, *Cafe Rose* (dodatek do *Stawki...*).

Rozróżnienie na adaptacje seriali współczesnych i peerelowskich ma znaczenie, jeśli chodzi o odbiorców gry i elementy wykorzystywane w promocji tych gier. Współczesne mają odpowiadać na teksty, które obecnie cieszą się dużą popularnością, natomiast peerelowskie, choć dziś wciąż są popularne (i przez to kultowe<sup>1</sup>), będą odwoływać się do pewnych sentymentów i adresowane są do innej grupy odbiorców.

Warto zauważyć, że gry planszowe są częścią rozrastającej opowieści transmedialnej wokół peerelowskich seriali, do których obecnie powraca się poprzez

<sup>1</sup> Alina Naruszewicz-Duchlińska odniosła się do źródeł badań, które wskazały, że najczęściej określanymi jako „kultowe” seriale są takie tytuły, jak: *Alternatywy 4*, *Czterej pancerni i pies*, *Stawka większa niż życie*, ponadto w tej grupie seriali znalazły się także między innymi *Zmiennicy*, *07 zgłoś się* i *Czas honoru* (Naruszewicz-Duchlińska 2014: 175-176).

inną formę. *Alternatywy 4* doczekało się kontynuacji zatytułowanej *Dylematu 5*, natomiast *Stawka większa niż życie* pełnometrażowego filmu *Hans Kloss*. *Stawka większa niż śmierć*, serii komiksów oraz (tymczasowo) przestrzeni muzealnej w Katowicach<sup>2</sup>, której zamknięcie zainspirowało Dariusza Rekosza do napisania książki *Zamach na Muzeum Hansa Klossa*. Z kolei *07 zgłoś się* współczesnym odbiorcom stało się bardziej znane z amatorskiej przeróbki serialu z niecenzuralnymi dialogami „borewicz.avi”. Natomiast taksówki o numerach 1313, wyjęte z serialu *Zmiennicy* można spotkać obecnie na ulicach Warszawy, kiedy turystów wożą „Śladami Barei...” – jest to jedna z wycieczek proponująca zainteresowanym tymczasowe przeniesienie się w realia PRL.

Niniejszy rozdział składa się z dwóch części. W pierwszej został omówiony termin planszoizacji oraz zaproponowano w nim narzędzia z innych dziedzin nauk humanistycznych, które można zaadaptować do badania tego zjawiska. Druga część jest przykładową analizą gry *Alternatywy 4* jako planszowej adaptacji serialu Stanisława Barei. Ma ona przede wszystkim pokazać, że planszoizacja tekstu kultury odbywa się na dwóch poziomach: fizycznym (elementy gry oraz ich warstwa graficzna) oraz *gameplay* (interakcji między graczami, którą umożliwia mechanika gry).

## Planszoizacja – propozycja terminu i metody badawczej

„Planszoizacja” jest autorską propozycją wprowadzenia adekwatnego do opisywanego zjawiska terminu, bazującego na brzmieniu pojęcia „ekranizacja” i podkreślającego charakter nowego nośnika przekazu. Termin ten ma oznaczać adaptację dowolnego tekstu kultury (literatury, filmu, serialu, gry wideo i tak dalej) na grę planszową. Zanim autorka rozdziału przejdzie do próby scharakteryzowania tego, co się kryje w tym pojęciu, warto zadać pytanie, czy w ogóle ten termin jest potrzebny. W *game studies* bowiem pojawiło się już pojęcie egranizacji (Garda 2010: 20), czyli zaadaptowanie dzieła filmowego lub literackiego na grę wideo. Są powody, by mieć pewność, że sprecyzowanie, iż termin ten dotyczy gier wideo, nie wynika z przeoczenia obecności gier planszowych.

<sup>2</sup> W marcu 2009 roku otwarto Muzeum Hansa Klossa w Katowicach przy ulicy Gliwickiej 6. Z powodu problemów prawnych zostało ono zamknięte jeszcze w tym samym roku.

Egranizacja i ekranizacja są określeniami nie tylko podobnymi fonetycznie, ale oba zdają się odnosić do ekranu (kiedyś były to telewizory, obecnie są to komputery) i świata cyfrowego. Mają zatem sporo wspólnych cech w obrazowaniu świata czy w prowadzeniu narracji, choć wiadomo, że gra jest bardziej niż film nastawiona na interakcję z odbiorcą i tym podobne. Liczne podobieństwa między tymi mediami owocują dwustronnymi adaptacjami, choć, jak twierdzi Adam Flamma, częściej gry adaptują filmy niż filmy gry (Flamma 2015: 71). W przypadku gier planszowych ta relacja jest zdecydowanie jednostronna, to one adaptują filmy (choć tu należy wspomnieć o planowanej produkcji filmowej *Monopoly*, bazującej na grze Hasbro o tym samym tytule) i gry wideo (tu wyjątkowym przykładem odwrotnej relacji może być *The Sims 4. Cluedo*, gra wykorzystująca motywy z innej planszówki Hasbro). Te cechy odróżniają ekranowe media od analogowych planszówek<sup>3</sup>. Dlatego – w przekonaniu autorki rozdziału – proces adaptowania tekstów kultury na gry planszowe powinien doczekać się własnego terminu<sup>4</sup>, który precyzyjnie określi immanentne jego cechy, wśród których najistotniejsze jest to, że planszówka, w przeciwieństwie do literatury, filmu, teatru czy gier wideo, nie jest spójnym narracyjnie tekstem kultury oraz stanowi dzieło, w którym przekaz treści ma przede wszystkim fizyczny wymiar (składa się z materialnych przedmiotów). Przekonanie to wynika również z dostrzeżenia szansy w tym, że wypracowanie własnej terminologii rozmaitych procesów związanych z grami planszowymi jest pierwszym krokiem w stronę autonomizacji teorii i narzędzi badawczych tego tekstu kultury, który, mimo iż należy do najstarszych, obok teatru, sztuki i literatury, wytworów działalności człowieka, wciąż nie ma wypracowanej własnej metodologii (w przeciwieństwie do na przykład znacznie młodszego filmu czy komiksu).

<sup>3</sup> Warto zwrócić uwagę na to, że sporo planszówek doczekało się elektronicznych wersji, szczególnie popularne są różne wersje gry *Monopoly* i *Scrabble*, w które można zagrać z innymi użytkownikami poprzez strony internetowe oferujące różne typy gier karcianych i planszowych, na przykład *Kurnik* czy *Board Game Arena*. Ponadto część planszówek można ściągnąć w postaci aplikacji na urządzenia mobilne. W tym wypadku mamy do czynienia z interaktywną planszą na ekranie na przykład tabletu. Cyfryzacji doczekały się zarówno tradycyjne plansze do gry w szachy czy *Chińczyka*, jak i bardziej współczesne projekty, na przykład *Tikal*. Trzeba jednak podkreślić, że elektroniczne gry planszowe nie są grami wideo.

<sup>4</sup> Jedyne możliwe problemy, jakie mogą wynikać z brzmienia terminu planszoizacji, jest jego powiązanie z komiksami, których elementem składowym jest karta z kadrem lub sekwencją scen, zwana również planszą.

Warto tu nie tylko przytoczyć, ale i wykorzystać termin, jakim posługuje się Paul Booth (2015), „paratextual Board Game”. Określenie to sugeruje wprost, że gra kryje w sobie nawiązania do innych tekstów. Bo planszówka, stanowiąca adaptację jakiegoś wytworu kultury popularnej, jest przede wszystkim częścią wielkiej opowieści transmedialnej.

W tym miejscu należy postawić kluczowe pytanie o to, czy gra planszowa może w ogóle stanowić adaptację jakiegoś dzieła, bo, jak słusznie zauważył Paul Booth (2015: 71), planszówki są jednymi z najbardziej problematycznych mediów jeśli chodzi o spójność narracji, którą tworzą gracze bazując na zasadach ujętych w instruktażu dołączonym do kompletu gry. Na pewno nie będzie to tradycyjne rozumienie adaptacji jako wiernej transpozycji (Chocaj 2011: 12) składników jednego nośnika przekazu na drugi. Ponadto, wykorzystując kategorie teorii ilustracji, kiedy za sugestią Mochockiej grę planszową potraktuje się jako (re-)ilustrację pierwowzoru<sup>5</sup>, nie można zakładać, że relacja analizowanej adaptacji z pretekstem jest symetryczna. Prawdopodobnie w wypadku gier relacja ta będzie układem wzmocnienia (czyli będzie dostarczała informacji zasadniczych dla konstruowania znaczenia) lub sprzeczności (niezgodność przekazu werbalnego i ilustracji; Mochocka 2015: 44).

Być może bardziej słusznym określeniem będzie transmediacja bądź re-mediacja<sup>6</sup>. Gra planszowa, jako jeden z elementów opowieści transmedialnej, powinna przede wszystkim zaproponować rozszerzenie lub interpretację uniwersum pretekstu, zachęcić do eksplorowania świata znanego z innego dzieła, umożliwić graczom znającym treść pretekstu nadawanie własnych znaczeń zaprojektowanym mechanizmom – czym podnosi poziom rozrywkowości. Przy tym również musi być na tyle autonomiczną całością, aby odbiorca, nieznający źródła inspiracji, potrafił się w jej świecie odnaleźć (Jenkins 2007: 95). Dłate-

<sup>5</sup> O ilustrowaniu można mówić tylko wtedy, kiedy adaptowany pretekst jest pozbawiony strony wizualnej, jak to się dzieje w tekście literackim. Zatem w większości wypadków planszowych adaptacji należy mówić raczej o re-ilustracji, ponieważ przedmiot adaptacji (film, serial, gra wideo, komiks, sztuka i tak dalej) ma własną wizualność, którą gra przejmując (na przykład zdjęcia z filmu) lub przedstawia własną wariację zainspirowaną oryginalnym tworem.

<sup>6</sup> Rozumiem to pojęcie jako: „reprezentację jednego medium w drugim, rodzaj zapożyczenia stanowiący jedną z podstawowych cech mediów cyfrowych [...]. Proces ten polega na zastępowaniu jednego medium, [...] przez medium inne. Pewne cechy jednego medium zostają zachowane, inne ulegają przekształceniu bądź zanikowi” (Pisarski 2017).

go w podsumowaniach recenzji<sup>7</sup> gier planszowych zainspirowanych serialem pojawia się często zdanie, że: „gra spodoba się tylko miłośnikom serialu” albo „mimo że nie znam serialu/nie jestem jego fanem gra mi się bardzo podobała”. Równocześnie interesujące jest to, że autorzy recenzji tych planszówek nie podejmują próby porównania adaptacji do pierwowzoru, co wydaje się elementarną praktyką przy krytyce ekranizacji. W wypadku tekstów i wideo-recenzji o *Alternatywy 4*, *Zmiennikach* i *07 zgłoś się!* pojawia się czasem ocena, czy plansze dobrze oddają klimat epoki PRL – co stanowi podkreślenie, że tytuły te stanowią kontynuację zapoczątkowanego przez *Kolejkę* Karola Madaja trendu wydawania gier opowiadających o minionej epoce. Rzadko w tych tekstach pojawia się prezentacja serialu, która mogłaby posłużyć jako punkt wyjścia do oceny gry jako całości. Ponadto większość recenzentów nie czuje zobowiązana do zapoznania się z pierwowzorem, ponieważ wychodzą z pewnością słusznego założenia, że: „każda adaptacja jest, powinna, nawet musi być autonomicznym dziełem, a nie ilustracją, komentarzem lub polemiką z pierwowzorem – choć – w drugiej kolejności – może być tym także” (Helman 1997: 20). Dlatego gra, jako produkt rozrywkowy, powinna bronić się sama. Polscy recenzenci gier planszowych prezentują zupełnie inne podejście niż krytycy filmowi, u których opiniowanie ekranizacji bez znajomości oryginału jest często postrzegane jako podejście nieprofesjonalne i niepożądane.

Problemem, jaki wiąże się z analizą procesu planszoizacji, jest fakt, że współczesne gry planszowe wciąż wydają się – zwłaszcza na gruncie polskim – niepopularnym przedmiotem badań kulturoznawczych, brakuje gotowych narzędzi teoretycznych, którymi można byłoby je analizować. Z jedyną propozycją wychodzi Booth, który w książce *Game Play. Paratextuality in Contemporary Board Games* zdecydował się badać paratekstualne gry planszowe metodą analizy tekstowej. Obejmuje ona materialną przestrzeń gry od instrukcji w pisemnej formie po elementy wizualne, które również mogą stanowić formę tekstu retorycznego odczytywanego przez kategorie estetyczne. Połączył ją z metodą autoetnograficzną, która, mówiąc zwięźle, obejmowała analizowanie doświadczeń różnych graczy podczas wielu sesji z grą (Booth 2015: 12-13). Jest to interesująca i słuszna propozycja badania gier. O ile autorka rozdziału również zastosuje analizę tekstową, o tyle rezygnuje z me-

<sup>7</sup> Wniosek oparto na recenzjach gier: *Alternatywy 4*, *Zmiennicy*, *07 zgłoś się*. Są to recenzje, które zostały podlinkowane na stronie Rebel.pl oraz opinii zamieszczonej na blogu Vars&Sawa.

tody autoetnograficznej, ponieważ, jak już wyżej zaznaczono, istotniejszy jest tutaj zamysł adaptatorski projektanta gry niż percepcja graczy. Wynika to po części z tego, że gracze, jak wskazują na to recenzje, zwykle nie są emocjonalnie związani z serialowymi pierwowzorami (a jeszcze częściej ich nie znają), do których nawiązują analizowane tutaj gry. Aby wyłonić elementy, które są lepiej odbierane przez graczy znających seriale, oraz takie, które mogą okazać się niezrozumiałe czy też niezauważalne dla osób nieznających pierwowzoru, autorka rozdziału podjęła decyzję, aby najpierw zagrać kilka razy przed obejrzeniem serialu (bądź przed jego odświeżeniem, co miało miejsce przy *Alternatywy 4*, obejrzanego dekadę wcześniej), a następnie powtórzyć to po zapoznaniu się z pre-tekstem. Wśród współgraczy znajdowały się zarówno osoby znające serial, jak i nieznające – jednak grupa wydaje się zbyt wąska, aby ich doświadczenia włączyć w metodę autoetnograficzną.

Nie warto natomiast ograniczać się do analizy tekstowej, ponieważ specyfika zjawiska, jakim jest planszoizacja, wymaga zbadania pewnych procesów, które rozgrywają się na planszy (analiza tekstowa wydaje się tu zbyt statyczna) oraz scharakteryzowania relacji między adaptacją a pierwowzorem. Dlatego należy zatem korzystać z narzędzi zaproponowanych przez inne dziedziny nauk humanistycznych, bo choć często można zaadaptować na własne potrzeby teorie należące do *game studies*, analizujące mechanikę gier wideo, na przykład proceduralną retorykę gier (Bogost 2007), nie zawsze jest to wystarczające. W tym celu przydatne okazują się narzędzia wypracowane przez filmoznawców (zwłaszcza gdy jednym z elementów procesu adaptacyjnego jest film lub serial), szczególnie zaś teorii dotyczących adaptacji filmowych (Hopfinger 1974; Helman 1998; Choczaj 2011; Hendrykowski 2014), wśród których, prócz różnych podziałów i klasyfikacji odmian adaptacji, spotkać można skrajne stanowiska: całkowity przekład dwóch dzieł o różnych systemach semiotycznych nie jest możliwy (Hopfinger 1974) lub każdy film jest ekranizacją dzieła literackiego, jakim jest scenariusz (Osadnik 1995: 69-77). W odniesieniu do gry sugeruje to, że gra planszowa nie może stanowić adaptacji lub że każda rozgrywka jest adaptacją instrukcji do gry (a odmiennność każdego *gameplay'a* jest główną trudnością w analizie narracji planszówek). Wacław Osadnik do swojej definicji adaptacji dodaje jeszcze, że jej miarą nie jest wierność oryginałowi, lecz akceptowalność, ekwiwalencja przekładu. Zatem miarą przekładu w grach jest nie tyle zabawa wierna odgórnym regułom gry zaproponowanym przez jej autora, ile warunkami zabawy opisanymi przez Rogera Caillois (2005: 168), czyli sama akceptacja reguł przez wszystkich



uczestników. Modyfikacja zasad gry, często bywa motywowana ulepszeniem pierwotnych reguł, które w praktyce nie okazały się wystarczająco atrakcyjne, regrywalne.

Broniąc nowo powstałego terminu planszoizacji, należy rozwinąć kwestię pewnej zasadniczej różnicy między adaptacją filmową tekstu literackiego a planszoizacją serialu. Film, z racji swojej wizualności, może być pewną ilustracją tekstu literackiego<sup>8</sup>, podobnie jak gra planszowa, komiks, fotografia czy inny wizualny tekst kultury. W odwrotnej relacji literatura może stanowić opis wizualnego pierwowzoru. W wypadku dwóch wizualnych tekstów kultury możemy mówić o przeniesieniu ilustracji (na przykład przy wykorzystaniu fotosów z filmu na planszy) lub re-ilustracji; to drugie ma miejsce w grach, które przywołane zostają w niniejszym rozdziale. Obraz jest jedynym wspólnym znakiem obu tekstów. Główną różnicą przy obu nośnikach jest sposób opowiadania – gra planszowa jest tekstem nieliniowym i to odróżnia jej sposób opowiadania zarówno od większości dzieł literackich, jak i filmowych. Choć czasem instrukcja tworzy jakąś narrację, jest to zaledwie wstęp do narracji, która wytwarza się podczas *gameplay*. Kolejną immanentną cechą gry, której nie posiada film, jest interaktywność – odbiorcy gry, mimo ograniczenia ustanowionymi regułami, mają możliwość decydowania na przykład o losie swojej postaci i wpływ na przebieg danej rozgrywki, podczas gdy odbiorca filmu jest pasywny. Dzieło filmowe natomiast jest medium nie tylko wizualnym, ale też audialnym. Choć istnieją oczywiście gry planszowe z pewnymi dźwiękowymi elementami, zazwyczaj są one jednak przeznaczone dla dzieci. Audialna strona gry leży po stronie graczy, którzy odczytują pewne kwestie podane na kartach, na przykład cytaty dialogów z serialu, albo muszą nawiązać rozmowę z innym graczem, aby uzyskać od niego cenne informacje, które naprowadzą na rozwiązanie zagadki i wygranie rozgrywki. Można zasugerować stwierdzenie, że adaptacja dźwiękowej strony pierwowzoru w grach planszowych może odbyć się tylko na poziomie dialogu bohaterów czy też przy przejściu wypowiedzi narratora w filmie, o ile jest on obecny.

<sup>8</sup> Marek Hendrykowski zauważa, że ilustracyjną funkcję pełniły pierwsze filmy, nawiązujące w ten sposób do popularnej w tym czasie konwencji „żywych obrazów”. Badacz nazywa je protoadaptacjami, dostrzegając w tym początek całego rozwoju sztuki adaptowania (Hendrykowski 2014: 42-43).



#### Alternatywy 4. Z serialu na planszę

*Alternatywy 4* to pierwsza z dwóch produkcji wyreżyserowanych przez Stanisława Bareję, które stały się inspiracją do stworzenia gry planszowej. *Alternatywy 4* kręcono początkowo przez cztery dni przed ogłoszeniem stanu wojennego, po przerwie pracę na planie kontynuowano w latach 1982-1983. Na emisję w telewizji trzeba było poczekać trzy lata (premiera 30 września 1986), aż okoliczności społeczno-polityczne na to pozwolą. Pojawiły się teorie, że wyemitowany serial był pozbawiony scen wyciętych przez cenzurę, o czym w 2014 roku zapewniali widzów autorzy cyfrowej rekonstrukcji serialu, którzy, prócz poprawy jakości strony wizualnej i dźwiękowej, wzbogacili nową wersję o ocenzone fragmenty. Są to jednak tylko teorie, ponieważ ani widzowie nie dostrzegli nowych scen, ani aktorzy nie przypominają sobie, by cenzura znacząco ingerowała w kształt serialu – innego zdania jest jedyny obecnie żyjący z całej trójki scenarzystów, Janusz Płoński (2017), który w przewodniku po serialu prezentuje niektóre zmiany wprowadzone przez cenzurę oraz publikuje kadr z wyciętej i zagubionej sceny<sup>9</sup>.

Produkcja, która pierwotnie miała nosić tytuł *Nasz dom* (sugerując w ten sposób, że jest nowoczesną wersją serialu *Dom*), opowiada o przeciętnych obywatelach w PRL, którzy otrzymali przydział na mieszkanie w bloku na Ursynowie przy tytułowej ulicy Alternatywy 4. Początkowa radość miesza się z lękiem i rozpaczą, kiedy bohaterowie odkrywają, że ich blokiem jest betonowa konstrukcja pozbawiona zewnętrznych ścian<sup>10</sup>, a po zakończeniu prac remontowych, które przyspieszono po uprzedniej ingerencji części przyszłych lokatorów, mieszkania okazują się mieć krzywe ściany, wypadające drzwi, umywalki z kranem niepodłączonym do rurociągu, a z wody korzystać można tylko w nocy. Niektórym, jak państwu Kotek i Kołek, przytrafia się większe nieszczęście, ponieważ obu małżeństwom przydzielono to samo mieszkanie. Uciążliwości związane z peerelowskim mieszkalnictwem zostają spotęgowane przez gospodarza domu, Stanisława Anioła, najważniejszego bohatera, co podkreśla fakt, że jeszcze w scenopisie innym tytułem serialu był *Stanisław Anioł* (Łopu-

9 Płoński wymienia tu między innymi napis na początku serialu „Dawno, dawno temu, w czasach propagandy sukcesu” (Płoński 2017).

10 Bohaterowie zastali szkielet bloku, co nie wróżyło rychłego zakończenia prac budowlanych, a co za tym idzie otrzymania mieszkania.

szański 2016)<sup>11</sup>. To mężczyzna, który nie pozwala się wmanewrować w wypełnianie obowiązków stróża i rozdziela je między mieszkańców. Na swój sposób błyskotliwe pomysły gospodarza, nie mniej absurdałne od realiów, w których przyszło żyć bohaterom serialu (a także, oczywiście, widzom żyjącym w czasach powstawania i pierwszej emisji serialu), doprowadziły do buntowniczej postawy kolektywu mieszkańców (także założonego przez Anioła). Walka mieszkańców z leniwym i niegrzecznym gospodarzem, co jest głównym wątkiem serialu, przynosiła różne skutki. Jej finał nastąpił w ostatnim odcinku, kiedy na osiedle przyjechała delegacja burmistrzów z kilku państw. Doskonały wizerunek wspólnoty mieszkaniowej, wyreżyserowany przez Stanisława Anioła na potrzeby przybywającej telewizji, został skutecznie zniszczony przez lokatorów, co z kolei zaowocowało oczekiwanym wydaleniem dozorczy. Pozornie wydaje się więc, że lokatorzy wygrali.

Jak wskazuje Zofia Mioduszevska: „Scenariusz jest oparty na ustawicznej konfrontacji mieszkańców ze sobą i z gospodarzem domu” (Mioduszevska 2006: 165). Jest on też podstawą mechanizmu regulującego zasady gry planszowej. Gracze wcielają się w Gospodarza Domu lub poszczególnych Lokatorów (w tym postać Gospodarza jest obligatoryjna w każdej rozgrywce), a relacja między nimi opiera się na negatywnej interakcji, czyli rywalizacji polegającej na bezpośrednim niszczeniu zasobów innych uczestników gry (na przykład przez działania i reakcje, które uniemożliwiają drugiemu graczowi wykonanie zaplanowanego ruchu). Przede wszystkim jest to rywalizacja między Lokatorami a Gospodarzem Domu, czego przejawem jest zróżnicowany pomiędzy obydwojema typami postaci zakres możliwości zachowania się podczas rozgrywki. Jednak każdy gracz, bez względu na pełnioną funkcję, walczy o zdobycie punktów – wygrywa ten, kto osiągnie najwięcej punktów zwycięstwa (PZ). Otrzymuje się je wskutek działania kart Prac Społecznych, Lokatorskich i Gospodarza, za wykonanie określonych w Arkuszu Podpowiedzi akcji przypisanych konkretnym Lokacjom, spełnianie warunków wskazanych na kartach Cech, wygranie licytacji Towarów Sklepowych, odbywającej się na końcu etapu oraz – w zależności od pełnionej przez postać gracza funkcji – za śmiecenie lub sprząatanie śmieci.

<sup>11</sup> Pojawienie się różnych wersji tytułów w trakcie kręcenia zdjęć, przez Płóńskiego jest jednak uzasadnione pragmatycznymi czynnikami, to znaczy rozliczaniem faktur, które nie mogły być wystawione na TVP, ale „na niejakiego Stanisława Anioła, zamieszkałego przy Woronowicza 17, jak najbardziej” (Płóński 2017: 114).

Przed prezentacją historii opowiadanej przez grę, należy przyrzeć się jej poszczególnym elementom, częściowo wymienionym powyżej. Pozwoli to wskazać, które elementy serialu zostały dosłownie lub pośrednio przeniesione na planszę, a jakie pominięto – dzięki czemu będzie można określić, jakie wątki okazały się dla projektantów najistotniejsze czy też najbardziej podatne w procesie adaptacyjnym.

Analizę adaptacji w wielu przypadkach można zaczynać od tytułu, który czasem sugeruje dokonaną przez adaptatorów interpretację pre-tekstu, jednak w wypadku gier planszowych adaptujących polskie seriale to nie ma znaczenia. Wszystkie przejmują oryginalną nazwę pierwowzoru, jedynie drugi człon, pojawiający się na pudełku oraz w katalogach sklepów internetowych, precyzuje, że jest to gra planszowa. W wypadku *Alternatywy 4* podtytuł brzmi *Towarzyska gra planszowa*, czym podkreśla, że rozgrywka przeznaczona jest dla większej ilości graczy: 3-6 osób.



Ilustracja 1. Plansza gry.

Źródło: zdjęcie własne opublikowane za zgodą autorów gry.

## Blok z wielkiej płyty. Plansza jako miejsce akcji

Głównym elementem gry jest jedna plansza przedstawiająca blok mieszkalny, który składa się z pięciu kluczowych dla fabuły lokacji, ułożonych w kolejności odpowiadającej układowi serialowego bloku. Od góry po lewej stronie są mieszkania lokatorów, klatka schodowa, mieszkanie gospodarza, klub lokatorski, prawą stronę zajmuje podwórko. Tarcze zegara, znajdujące się w prawym górnym rogu, odmierzają czas etapu, który trwa jeden dzień, składający się z pięciu pór godzinnych – rund.

Na podwórku znajduje się sklep z artykułami spożywczo-przemysłowymi, z niego rozciąga się widok na budowę kolejnych bloków, zza których wylania się cień Pałacu Kultury i Nauki, czym podkreślono, że akcja rozgrywa się w Warszawie w latach osiemdziesiątych, gdyż wówczas był to jedyny wieżowiec w mieście. W tym miejscu lokatorzy mogą pozyskać jeden Towar Sklepowy w jednym etapie gry. Uzbierane towary można przeznaczyć na licytację, która odbywa się pod koniec dnia, za jej wygranie można uzyskać PZ. Niektórzy recenzenci (Gamefanatic.pl 2013) zauważyli, że pomysł ograniczonych zakupów sklepowych zaczerpnięto z popularnych gier prezentujących mechanizm kolejek sklepowych, powszechnego zjawiska w ostatniej dekadzie PRL, które wyrazić można frazami: „Kolejka” i „Pan tu nie stał!”. Bez względu na to, czy twórcy przy projektowaniu tej lokacji kierowali się popularnością pewnych mechanizmów gier, trzeba pamiętać, że uciążliwość kolejek sklepowych była jednym z wyraźniejszych wątków serialu Stanisława Barei. Kluczową rolę odgrywała w nim postać Antoniego Kierka, inwalidy, który przechodził z rąk do rąk sąsiadów, by dzięki stanięciu w kolejce dla uprzywilejowanych zwiększyć szanse na zdobycie towaru. Później rolę osoby zdobywającej mięso dla lokatorów przejęła emerytowana Tekla Wagnerówna. W tym samym czasie konstruktor Marek Manc pracował nad robotem, który miał zastąpić ludzi podczas zakupów. Twórcy gry maksymalnie uprościli ten wątek, sprowadzając go niemal do funkcji symbolicznej. Lokacja podwórka nie ogranicza się jednak tylko do roli sklepu, alternatywnym dla zakupów działaniem lokatora jest wizyta u Prezesa Spółdzielni, która po spełnieniu odpowiednich warunków może zaowocować utratą punktów dla gospodarza. Ten wątek nawiązuje do odcinka siódmego, w którym delegacja mieszkańców, znecierpliwionych tyrańskimi działaniami Anioła, odwiedza Prezesa Spółdzielni, by złożyć skargę na dozorcę.

Lokacja mieszkania lokatorów jest miejscem, gdzie gracz może dobrać karty Lokatorów (o których więcej później) oraz naprawić awarię, uprzed-

nio zasygnalizowaną u gospodarza. Leży to w interesie zarówno dozorczy, jak i lokatora, u którego ją zgłoszono. Akcja awaria nawiązuje do trzeciego i czwartego odcinka, w których robotnicy przychodzili do poszczególnych mieszkańców naprawiać usterki, które rzekomo im zgłoszono, choć w rzeczywistości, jako budowniczym tego domu, sami byli ich sprawcami. Takie awarie stanowiły dla lokatorów dodatkową bolączkę, zwłaszcza kiedy bezpośrednio po remoncie na przykład łazienki u profesora, robotnicy bezrefleksyjnie zaczęli tłuc świeżo położone kafelki, by dostać się do wadliwej instalacji wodociągowej.

Na klatce schodowej, o utrzymanie porządku której toczy się walka między mieszkańcami bloku przez większość serialu, znajdują się narzędzia do sprzątania oraz tablica „Lista prac społecznych”. Na niej wszyscy gracze mogą wpisywać, wykreślać lub zmieniać kolejność lokatorów, którym przypadnie dyżur na wykonywanie aktualnej pracy społecznych, ogłoszonej przez odkrytą w tej lokacji kartę. W serialu Barei początkowo tablica ta służyła odnotowaniu skarg i zażaleń mieszkańców, ale gospodarz je lekceważył, zastępując kartki od lokatorów swoimi kolorowymi ogłoszeniami o obowiązkowych zebraniach czy próbach chóru. Później tablica przemieniła się w „Listę prac społecznych”, wyznaczającą dyżury, które z kolei były ignorowane przez mieszkańców do czasu, kiedy dozorca nie znalazł podstępного sposobu, by ich zmusić do prac na rzecz dobra wspólnoty mieszkaniowej.

Znajdująca się na parterze lokacja „U gospodarza” podkreśla niechętny stosunek mieszkańców do dozorczy poprzez znajdujący się na drzwiach jego mieszkania napis „Anioł won!”. Natomiast wisząca obok skrzynka na listy symbolicznie przypomina o wewnętrznej kontroli korespondencji przeprowadzanej regularnie przez Stanisława Anioła. W tej lokacji lokatorzy mogą składać donosy na innych mieszkańców, do czego gospodarz różnymi metodami zachęcał w odcinku siódmym zatytułowanym „Spisek”. W grze za złożenie odpowiedniej ilości donosów można uzyskać PZ. Donosy można też składać w klubie lokatorskim, za co zostaną zignorowane donosy na lokatora, który właśnie z tej opcji korzysta. Warto tu zauważyć, że piwnica na plan-szy przyjęła nazwę miejsca, którą ustanowiono dopiero w ostatnim odcinku serialu, jednak dzięki często odbywającym się tam zebraniom mieszkańców oraz próbom kabaretu i chóru, można powiedzieć, że to miejsce niemal od początku miało charakter klubu lokatorskiego.



## Postacie



Ilustracja 2. Karty postaci.

Źródło: zdjęcie własne, opublikowane za zgodą autorów gry

W grze pojawia się sześć postaci z serialu, zdaniem twórców, pierwszoplanowych, choć trudno w zasadzie ocenić, kto, poza Stanisławem Aniołem, jest głównym bohaterem, gdyż w *Alternatywy 4* wszystkich lokatorów można uznać za naczelne postaci. Poza wspomnianym już gospodarzem domu, w grze pojawili się docent Zenobiusz Furman, Józef Balcerek, dźwigowy Zygmunt Kotek, śpiewaczka Elżbieta Kolińska i profesor Dąb-Rozwadowski. To są bohaterowie, w których mogą wcielić się gracze, pod warunkiem, że w każdej rozgrywce jedna osoba musi przyjąć rolę gospodarza domu. Gama postaci została poszerzona w dodatku do gry, zatytułowanym *Spisek*, w którym pojawiły się Ewa Majewska, lekarz Zdzisław Kołek i nauczycielka Bożena Lewicka – podobizny Majewskiej i Kołka pojawiają się już na kartach Lokatorów. Jedna z kart Lokatorskich nosi tytuł „Pan Antoni” – w ten sposób przywołano kolejną postać z serialu. Działanie tej karty brzmi: „Nie musisz przebywać na Podwórku, aby dokonać zakupu Towaru Sklepowego. Ponadto możesz odrzucić Remanent i dołosować nowy Towar Sklepowy” — ono nawiązuje do funkcji pełnionych przez postać pana Antoniego związanych z zakupami, o czym pisano wcześniej, oraz osadza ją w miejscu (Podwórko), w którym serialowy inwalida spędzał najwięcej czasu (mężczyzna na cały dzień był pozostawiany

przez współlokatorów na podwórku, skąd obserwował życie mieszkańców przy Alternatywy 4). Ponadto na kartach pojawiają się: Miećka, pomagająca mężowi kontrolować korespondencję, pani Tekla, rozwiązująca problem mieszkaniowy Kotka i Kołka, oraz Abraham, czarnoskóry lokator, wykorzystywany do wykonywania większości prac społecznych.

Zanim dokonana zostanie analiza ich funkcji w grze, nie można pominąć kwestii wizerunków postaci na pionkach (a także innych rekwizytach gry, gdzie portrety są tożsame). Są to karykatury postaci, które można rozpoznać, dzięki charakterystycznym elementom stroju oraz odtwórcom ról serialowych, przez co wizerunki bohaterów są też pośrednio przerysowanymi portretami obsady serialu<sup>12</sup>. Ze strony projektantów jest to przemyślany zabieg, ponieważ taki wygląd postaci odpowiada nie tylko ogólnemu charakterowi serialu *Barrei*, pokazującemu ówczesną rzeczywistość w krzywym zwierciadle, ale przede wszystkim uwidocznia charakterologiczne przejawianie serialowych kreacji – zgodnie z myślą George’a Simmela, który w eseju o karykaturze pisał:

Karykatura artystyczna przekonuje tylko wtedy, gdy sam byt jest już karykaturą – w przeciwnym razie o czymże miałyby nas przekonywać? [...] Rozmyślnie zrobiona karykatura [...] przejawia to, co jest przejawianiem istniejącego przedmiotu i dopiero teraz staje się w całej pełni widoczne (Simmel 2006).

Stanisław Anioł, jako gospodarz domu, zarówno w serialu, jak i w grze dysponuje innymi prawami niż pozostali lokatorzy. Jak wspomniano na początku, konfliktowa relacja między dozorcą a lokatorami stała się głównym wątkiem, na bazie którego skonstruowano reguły rozgrywki. Choć każdy z graczy walczy o uzyskanie największej ilości PZ, w gruncie rzeczy jest to rywalizacja między lokatorami a gospodarzem. W związku z tym Stanisław Anioł jest jedyną postacią, której tryb gry przebiega inaczej niż u pozostałych graczy, wcielających się w role lokatorów. Gospodarz może odbierać od mieszkańców i pozyskać w inny sposób donosy, wprowadzać do gry pracę społeczną, wybierać lokację, do której pójdzie w danej rundzie, znając już położenie lokatorów

<sup>12</sup> Warto tu wspomnieć, że podczas premiery gry pojawili się odtwórcy serialu, między innymi Kazimierz Kaczor, który robił sobie zdjęcia ze swoją karykaturą. Znaleźć je można pod linkiem: [https://scontent-waw1-1.xx.fbcdn.net/v/t1.0-9/1455954\\_224060264421386\\_1567426851\\_n.jpg?oh=7efbf4433f783b1c25be91c-c8d6d12c6&oe=5960F3AB](https://scontent-waw1-1.xx.fbcdn.net/v/t1.0-9/1455954_224060264421386_1567426851_n.jpg?oh=7efbf4433f783b1c25be91c-c8d6d12c6&oe=5960F3AB)



oraz na różne sposoby ograniczać ich działania. Ponadto nie musi zmagać się z takimi prozaicznymi zadaniami, jak robienie zakupów czy realizowanie pracy społecznej. Jedyńm jego obowiązkiem, współdzielonym częściowo z lokatorami, jest usuwanie śmieci, gdyż za brak porządku w domu i na podwórku traci PZ, oraz naprawianie awarii, bo konsekwencją zaniedbania tego również są ujemne PZ.

Gracze-lokatorzy, bez względu na postać, w którą się wcielają, poddają się tym samym regułom gry. Muszą wykonywać prace społeczne, składać na siebie wzajemnie donosy, mogą zgłaszać awarię i robić zakupy. Każda z postaci ma stałą indywidualną rolę społeczną określoną na kartach Postaci, która wiąże się z dodatkowym bonusem. Śpiewaczka jest skromnym obywatelem, który może pozyskać dodatkowe karty lokatorskie. Profesor Dąb-Rozwadowski, zgodnie z serialową funkcją, jest przewodniczącym komitetu blokowego, co ogranicza możliwości wpisywania tej postaci na Listę Prac Społecznych. Dźwigowy jest spekulantem, posiadającym dodatkowy towar sklepowy (w serialu dysponował sporym zapasem kartek spożywczych, dzięki którym był w stanie między innymi przyspieszyć budowę bloku). Józef Balcerek, alkoholik, został sklasyfikowany jako jednostka aspołeczna, która może śmiecić bardziej niż pozostali. Natomiast docent jest kapusiem, a jego bonus pozwala mu na działania związane z donosami także poza wizytą u gospodarza. Można ocenić, że przypisanie bohaterom określonego typu społecznego jest jak najbliższe ich charakterowi w pierwowzorze. Szczególnie trafne wydaje się przypisanie łatki konfidenta docentowi, który donosi na kolegów także w kontynuacji serialu – *Dylematu 5*.

Ponadto dla każdej postaci sprecyzowano grupę produktów ze sklepu, za które otrzymują dodatkowy bonus podczas licytacji na końcu dnia. Tu również wybór był przemyślany, gdyż bonus na alkohol otrzymują uzależniony od tego trunku Balcerek i Kotek, którego jedna z kłótni z Kołkiem przebiegała w monopolowym, gdzie lekarz, wykupiwszy wszystkie butelki żytniej, chwilę później po kolei je stłukł. Choć role postaci są im przypisane na stałe, to każdy lokator na okres danego etapu rozgrywki może realizować inną funkcję społeczną, zobowiązującą gracza do wykonania pewnych zadań, za których spełnienie może otrzymać dodatkowe PZ. Na przykład Balcerek zyskuje opcję realizacji przypisanej mu funkcji jednostki społecznej lub może wybrać na dany dzień rolę cwaniaczka i wykonywać na planszy działania określone przez kartę Cech Lokatorów. Zadania widniejące na kartach Cech Lokatorów wprowadzają rywalizację między mieszkańcami, bo w zależności od wyboru Cech Lokatorów przez graczy, każda postać może realizować inną lub taką samą misję. O ile, na przykład, przewodniczącemu

komitetu blokowego i skromnemu obywatelowi (oraz gospodarzowi) będzie zależało na tym, by na koniec dnia nie było nigdzie śmieci, o tyle dążenia jednostki społecznej będą zmierzały do zanieczyszczenia wszystkich pomieszczeń.

Podobne karty Cech posiada gospodarz, który na dany etap gry może zostać materialistą, zabierając sąsiadowi zakupy, karierowiczem, społecznikiem dbającym o brak śmieci, tajnym współpracownikiem, starającym przy obcowaniu z mieszkańcami osiągnąć większą ilość donosów, podczepionym – ta funkcja zmusza go do większej powściągliwości w surowym traktowaniu pozostałych postaci, a tym samym pozwala mu na uniknięcie przykrych konsekwencji związanych z wizytą lokatora u Prezesa Spółdzielni. Zestaw kart Cech Gospodarza prezentuje różne oblicza Stanisława Anioła, który w serialu był postacią interesującą głównie z powodu zmiennych pomysłów na siebie. W jednej chwili mobilizuje mieszkańców do porządków, by w drugiej, zwykle po spotkaniu towarzysza Winnickiego, kombinować, jak wykorzystać znajomości do wspinania się po szczeblach kariery. W odcinku szóstym zetknięcie się z dzielnicowym Parysem zainspirowało Anioła do przeprowadzenia skomplikowanej sieci intryg i spisków. Odwiedzał po kolei lokatorów, każdemu oferując jakąś przysługę w zamian za realizację prac społecznych i donoszenie na pozostałych sąsiadów, którzy w mniemaniu gospodarza wydają się prowadzić podejrzaną działalność. Natomiast materialistyczne oblicze bohatera objawia się w ostatnim odcinku, w którym ma on nadzieję przejąć część zawartości przesyłki z Ameryki, nieczytelnie zaadresowanej do Kotka lub Kołka, oraz czerpie pełnym garściami z materialnego dobrobytu Winnickiego, który zostawia mieszkanie pod jego czujnym okiem.

Poza zadaniami przypisywanymi konkretnym lokacjom na planszy, zarówno mieszkańcy, jak i dozorca mogą wykonywać dodatkowe działania, które umożliwiają im odpowiednio: karty Lokatora (dobierane w lokacji mieszkania) i Gospodarza (dobierane u gospodarza). Działania kart Lokatora i Gospodarza dzielą się na akcje dodatkowe, czyli takie, które gracz może wykonać dodatkowo w swojej rundzie, oraz reakcje, pozwalające uczestnikowi zareagować na sytuację rozegraną przez inną osobę. Karty te nawiązują treścią do konkretnych scen w serialu, głównie za sprawą zacytowanych tam wypowiedzi bohaterów – autorstwo cytatu zostaje opatrzone wizerunkiem postaci. Na ich podstawie można zauważyć, że za Stanisławem Aniołem najwięcej interesujących kwestii wypowiadał Zygmunt Kotek. Zestawienie treści działania karty z wypowiedzią bohatera pozwala widzom *Alternatywy 4* zobaczyć, do jakiej sceny nawiązuje wymyślone zadanie. Można przypuszczać, że projektanci gry pokazują w ten

sposób, które sytuacje w serialu stanowiły dla nich inspirację. Z drugiej strony gracze-widzowie mają dodatkową rozrywkę podczas gry, gdy przypominają sobie zabawne momenty ulubionego serialu – czego, rzecz jasna, nie docenią gracze nieznający serialu, ponieważ fragmenty wyrwane z kontekstu same w sobie nie są tak zabawne, jak w scenie rozegranej przez twórców<sup>13</sup>.

## Adaptacja serialowych wątków

Karty Lokatora, Gospodarza i Prac Społecznych poprzez swoje funkcje, cytaty z wypowiedzi bohaterów i rysunki nawiązują do konkretnych wątków z serialu. Zanim jednak zostaną one wymienione, trzeba opisać jeszcze konstrukcję kart Prac Społecznych. One, podobnie jak karty Lokatorów i Gospodarza, są opatrzone wizerunkami postaci z serialu, z tą jednak różnicą, że na każdej z nich widnieje portret Gospodarza i wybranego lokatora, który czasami jest powiązany (serialowo) z wybraną pracą społeczną; na przykład śpiewaczka patronuje karcie „Pani nam zagra”, a Kotek, jako odpowiedzialny za wykonanie powitalnej tablicy, pojawia się na karcie „Witamy gospodarza domu”. Na karcie obecne są oblicza gospodarza i wybranego lokatora, ponieważ ona podaje konsekwencje wprowadzenia pracy społecznej dla obu typów postaci w grze – zwykle Gospodarz zyskuje PZ za spełnienie określonych warunków, natomiast wybrani lokatorzy tracą rundę lub PZ. Dodatkowym elementem, znajdującym się zarówno na kartach Prac Społecznych, jak i kartach Cech Postaci, jest ilustracja, stanowiąca swobodną (gdyż postacie na niej się pojawiające nie są portretami bohaterów serialu) interpretację odpowiednio danej pracy społecznej i cechy postaci.

Poniżej prezentuję wątki i fragmenty z serialu, które zostały w jakiś sposób zasugerowane przez karty Lokatorskie [KL], karty Gospodarza [KG] i karty Prac Społecznych [KPS], zgodnie z kolejnością odcinków:

### 1. *Przydział*

- Stanisław Anioł próbuje przekonać żonę, że przenosiny z Pułtusza do Warszawy pozwolą mu na awans społeczny [KG];

<sup>13</sup> Potwierdza to między innymi recenzja gracza, który nie obejrzał serialu przed zagranieniem (Kociniowski 2017).

- wizyta w Monopolowym Kotka i Kołka – bohatera, który stłukł dwie butelki żytnej [KL];
- pan Antoni sprowadzony zostaje do funkcji obiektu ułatwiającego zakupy, natomiast Zygmunt przyznaje się, w jaki sposób otrzymał zapas karteek spożywczych, dzięki którym ubija różne interesy [KL];

## 2. *Przeprowadzka*

- gospodarz robi rozeznanie wśród lokatorów, aby wiedzieć, kto mógłby zapewnić mu awans społeczny [KL];
- oficjalne otwarcie bloku następuje samo dokładnie w południe, dopiero wtedy lokatorzy mogą się wprowadzać [KG];
- konflikt Kotka i Kołka, którego przyczyną jest otrzymanie przydziału na to samo mieszkanie [KL];

## 3. *Pierwsza noc*

- ciąg dalszy konfliktu mieszkaniowego Kotka i Kołka, tym razem bohaterowie zgubili klucze do mieszkania [KG, KL];
- ciąg dalszy poznawania lokatorów przez gospodarza – ten krytykuje śpiewaczkę, którą zna z Pułtusa [KG];
- gospodarz ujawnia pierwsze upodobania estetyczne, z powodu których nie zezwala na hodowlę gołębi na dachu [KG];

## 4. *Profesjoniści*

- Aniołowie kują ścianę, aby mieć dostęp do skrzynki pocztowej i kontrolować korespondencję mieszkańców [KG];
- remonty i awarie [KG, KL];
- Tekla Wagnerówna rozwiązuje problem Kotków i Kołków, pokazując niezasiedlone mieszkanie z zamurowanymi drzwiami [KL];
- wizyta Anioła u Majewskiej i rozmowa o kolorze zasłon [KG];

## 5. *20 stopień zasilania*

- gospodarz inicjuje pierwsze prace społeczne, do których angażuje lokatorów [KL];
- organizacja pierwszego zebrania mieszkańców, z którego zwolniony jest Winnicki [KL];
- kradzież mleka, którym pojony jest Teodor, pies docenta [KL];
- lokatorzy podejmują twórczą inicjatywę ogrzewania bloku [KPS];

- Kotek ponownie krytykuje lekarza, kiedy ten nie chce wypisać zwolnienia dla kolegów Balcerka [KL];

#### 6. *Gołębie*

- prace społeczne: sprzątanie (głównie przez Abrahama Lincolna), ścinanie drzewa [KPS, KL, KG];
- Ewa Majewska prowokuje sąsiadów do buntu przeciw obowiązkowi sprzątania [KL];
- knucie intryg – gospodarz umawia się na przysługi z docentem Furmanem i Zygmuntem Kotkiem [KL, KG];
- zebranie lokatorów i ustanowienie docenta Furmana przewodniczącym, który będzie ustalał dyżury sprzątania [KG, KL];

#### 7. *Spisek*

- ciąg dalszy prac społecznych w niedzielę: sprzątanie, malowanie tablicy – gospodarz ogłasza czas wolny [KPS, KG, KL];
- spiszek mieszkańców przeciwko gospodarzowi, pisanie listu do prezesa spółdzielni [KPS, KL];
- próba kabaretu/chóru [KPS];

#### 8. *Wesele*

- Stanisław Anioł każe docentowi zawiadomić wszystkich mieszkańców (bawiących się na weselu u Balcerków) o obowiązkowej próbie chóru, wobec której nie obowiązują żadne zwolnienia [KG, KL];

#### 9. *Upadek*

- sąsiedzka akcja przeciwko gospodarzowi, związana z przesyłką z Ameryki z nieczytelnym adresem dla Kotka lub Kołka [KL, KG];
- założenie klubu lokatorskiego i generalne porządki w bloku celem przygotowania się na wizytę delegacji burmistrzów z całego świata [KG, KPS];
- gospodarz informuje mieszkańców o wątpliwym prowadzeniu się niektórych sąsiadów [KL];
- próba chóru, który, zgodnie z zarządzeniem Anioła, ma zmienić się w balet [KG];
- postrzeganie docenta Furmana jako donosiciela [KL];
- zaplanowana przez lokatorów kompromitacja gospodarza podczas wizyty delegacji [KL].

### Gra *Alternatywy 4* jako planszoizacja

Warto zauważyć, że zarówno podstawowa gra *Alternatywy 4*, jak i jej dodatek, *Spisek* – tytułem nawiązujący do jednego z odcinków – jest planszoizacją całego serialu, o czym świadczy liczba zarysowanych wątków na kartach umożliwiających grającym różne działania. Znajomość serialu nie jest konieczna do tego, by móc zagrać w *Alternatywy 4*, bo nie ma w grze zadań, do których potrzebna jest wiedza gracza na temat pre-tekstu. Gra zatem spełnia warunek wskazany przez Jenkinsa, że każda część opowiadania transmedialnego powinna stanowić odrębną całość. Natomiast miłośnicy serialu, jak zauważyła Alicja Helman, pisząc o odbiorze ekranizacji literatury, „w pełni rozumieją [grę – dopowiedzenie oryginalne], bez wahania odbierają [ją – dopowiedzenie oryginalne] jako utwór spójny i koherentny, bowiem »uzupełniają« ją stale [serialem – dopowiedzenie oryginalne]” (Helman 2004: 17), kiedy pozostałym graczom zachowania postaci w grze mogą wydawać się zagadkowe i niezrozumiałe. Dobrym przykładem jest parokrotnie już przywołana Karta Lokatora, zatytułowana „Pan Antoni” – uczestnik, który nie obejrzał nawet pierwszego odcinka *Alternatywy 4*, nie wie, kim jest tytułowa postać i jaki ma ona związek z podanym zadaniem. Nie dostrzega, jakiego przełożenia jednego wątku na mechanikę gry (innymi słowy: interpretacji remedialnej) dokonali tu projektanci. Równocześnie brak tej wiedzy nie uniemożliwia graczowi zagrania tą kartą.

Przyglądając się wnikliwiej pojawiającym się w grze postaciom, można odnieść wrażenie, że twórcy wyszli z założenia, że będą one dobrze znane wszystkim graczom. Pomijając głównych sześciu bohaterów, w których uczestnicy mogą się wcielić i dzięki kartom Postaci (a także cytatom na KL i KG) poznać nieco ich charakter, na KL i KG pojawiają się postacie-etykiety, o których nie dowiadujemy się niczego poza imieniem (pan Antoni, pani Tekla, Miećka, Abraham), oraz nigdzie niepodpisane portrety na KL innych niż głównych bohaterów gry: Ewy Majewskiej i doktora Kołka – do ich rozpoznania okazuje się konieczna znajomość serialu lub dodatku *Spisek*, gdzie dołączają oni do grupy postaci odgrywanych przez graczy. Cytaty z serialu, przypisane do tych dwóch ostatnich postaci, nie zdradzają jednak tego, czym się one charakteryzują. Główną cechą bohaterów serialu, jaką można wskazać na podstawie gry, jest wzajemna niechęć i rywalizacja, szczególnie w relacji gospodarz-lokatorzy. Wszak konflikty i konieczna do ich rozwiązania współpraca sąsiadów są katalizatorami większości wydarzeń w *Alternatywy 4*. Trzeba jednak zauważyć, że proceduralna retoryka gry (Bogost 2007) sugeruje, że Lokatorzy składają

donosy na sąsiadów po to, by im zaszkodzić (otrzymanie donosu oznacza stratę punktów), a nie sobie pomóc, jak to ma miejsce w serialu. W produkcji Barei gospodarz zmuszał mieszkańców różnymi sposobami, by składali na siebie donosy – na przykład Balcerek w ten sposób ratował się przed odwykiem alkoholowym, który został zainscenizowany przez Anioła. Bez takich kryzysowych sytuacji lokatorzy (poza docentem) w ogóle nie byłiby skłonni do namówienia do podobnych praktyk. W grze za składanie donosu na kogoś nie otrzymuje się PZ, lecz odejmuje się je temu, na kogo się doniosło. Innymi słowy, negatywna interakcja w grze kreuje postacie, które widząc w tym potencjalne źródło zysku (w grze: osiągnięcie przewagi punktowej nad rywalami), z chęcią decydują się innym zwykłym ludziom (sąsiadom) na różne sposoby uprzykrzyć życie, nawet jeśli to wymaga współpracy ze znienawidzonym gospodarzem.

W serialu głównym czynnikiem determinującym losy bohaterów jest jednak czas, w którym rozgrywa się akcja. Bareja przede wszystkim parodiuje czy też w komediowy sposób odkłamuje peerelowską rzeczywistość (Talarczyk-Gubała 2007: 121), której atmosfery w grze w ogóle się nie odczuwa. Jedynymi nawiązaniami do minionej epoki są: ograniczony zasób produktów w osiedlowym sklepie oraz, zdaniem wielu recenzentów, składanie donosów, towarzyszący graczowi ciągły brak pewności do sytuacji na planszy (Jasik 2013: 6:15-6:18; 8:44-8:48), obecna na kartach Cech leksyka PRL, jak spekulant, kapuś, przewodniczący komitetu blokowego, tajny współpracownik i tym podobne (Gamefanatic.pl 2013) i odzwierciedlone na planszy typowe peerelowskie budownictwo z wielkiej płyty (Ruszkiewicz 2015). Problemy z utrzymywaniem czystości w przestrzeni wspólnej, prace społeczne i usterki są zjawiskami wciąż aktualnymi.

Planszoizacja serialu *Alternatywy 4* zachowuje podstawowy szkielet opowiadania (według podziału Michael Klein i Gilian Parker; Helman 1998: 8), którym są relacje lokatorów z gospodarzem, wzajemna rywalizacja i zmaganie się z przeciwnościami losu w obrębie ograniczonej przestrzeni, to jest bloku mieszkalnego i podwórka. Komiksowe rysunki przedstawiające główne miejsce akcji, czyli blok z wielkiej płyty i klatkę schodową z kluczowymi lokacjami dla fabuły serialu oraz postaci, pozwalają ocenić, że na poziomie wizualnym (przy traktowaniu gry jako re-ilustracji oryginału; Nikolajewa & Scott 2000) relacja adaptacji planszowej *Alternatywy 4* z pierwowzorem jest układem wzmocnienia. Karykaturalny charakter ilustracji w grze konstruuje komediową wymowę, będącą podstawową cechą serialu Barei. Natomiast tekstowa strona serialu, która obecna jest przede wszystkim w dialogach, została przeniesiona na mechanikę gry. Zadania na kartach Lokatorów, Gospodarza i Prac Społecznych



są planszową interpretacją ścieżki dialogowej oraz mniejszych wątków pierwowzoru. Można też dostrzec w grze próbę zachowania wierności komediowego charakteru pierwowzoru, poprzez obecność licznych cytatów z serialu oraz karykaturalne wizerunki postaci – projektanci gry podkreślili w ten sposób przerysowany, parodystyczny charakter serialu, za to w znacznie mniejszym stopniu odwoływali się do epoki, której codzienne doświadczenia stanowiły główne źródło inspiracji dla twórczości Barei. Dlatego, posługując się terminologią Dudley’a Andrewa (1984), planszoizacja okazuje się tu transformacją serialu – to, co wspólne dla obu mediów, czyli strona wizualna, zostało wiernie przeniesione, natomiast rezygnacja z korzystania ze zdjęć na rzecz karykaturalnych rysunków uzasadniona została potrzebą dostosowania ekspresji opowiadania filmowego do planszy.

## Podsumowanie

Na podstawie powyższej analizy trzeba zauważyć, że głównymi elementami, w których dostrzeżono podstawę możliwego przekładu z serialu na planszę, są przede wszystkim postaci i miejsce akcji, a także – w pewnym stopniu – oddanie realiów epoki. Dwie pierwsze części składowe były wynikiem określonego wyboru dokonanego przez adaptatorów, zmuszonych zdecydować o tym, którzy bohaterowie są najważniejsi, co jest w nich charakterystycznego, co można byłoby przełożyć na kreację postaci w grze, czy jej potencjał pozwala na umieszczenie jej w roli protagonisty, odgrywanego przez gracza, czy może tylko czasem wchodzić z nim w pewną interakcję. W *Alternatywy 4* widać znaczące rozróżnienie w funkcjach przypisanych poszczególnym postaciom: gospodarz ma inne możliwości działania niż lokatorzy. Adaptatorzy w procesie planszoizacji musieli także dokonać pewnej selekcji miejsc akcji, które zostaną zaprezentowane na planszy. Należy zauważyć, że plansza stanowi pewną scenografię dla rozgrywki, symbolicznie odtwarzając lokację, która jest kluczowa dla fabuły pierwowzoru, a zatem blok mieszkalny w Warszawie. Dlatego musiał pojawić się Pałac Kultury i Nauki, bo mimo że nie odgrywał on w serialu znaczącej roli, stał się ikoną stolicy.

Trzecim elementem jest czas akcji. Adaptatorzy teoretycznie nie mają tu takiego wyboru, jak przy postaciach czy miejscach, choć to do twórców adaptacji należy decyzja, czy ich dzieło będzie odpowiadać realiom pierwowzoru, czy będzie uwspółcześnione albo przeniesione w odległe czasy historyczne.

Niewątpliwie realia PRL, cieszące się obecnie w polskiej kulturze dużym zainteresowaniem, były tym, co zachęciło twórców do zajęcia się właśnie peerelowskimi serialami. Jak już wspomniano, od momentu światowego sukcesu *Kolejki* Karola Madaja, kolejne wydawnictwa podejmują ten nośny temat i tworzą następne tytuły, pozwalające graczom przenieść się do okresu (nie tak dawno) minionej epoki, która obecnie przez wielu jest wspominana z pewną nostalgią. Można przypuszczać, że gry oparte na peerelowskich serialach miały do tej grupy tekstów wnieść nową jakość, ponieważ oferują one swoim odbiorcom nie tyle powrót do czasów młodości (przynajmniej w wypadku części graczy), ile powrót zapośredniczony przez ulubione seriale tamtego okresu, których powtórki, emitowane w telewizji, wciąż są chętnie oglądane (Banaszewska 2010: 13-14). W ten sposób nie doświadcza się kolejkowej codzienności czy nie bierze udziału w kluczowych wydarzeniach dla tego okresu historycznego (na przykład w strajkach), lecz przenosi się poniekąd na plan produkcji, która o PRL ma opowiedzieć. W gruncie rzeczy w grach zainspirowanych serialami Barei gracz nie tyle zмага się z realiami peerelowskimi, co z problemami serialowego bohatera częściowo zdeterminowanymi przez uwarunkowania historyczne, jak choćby reglamentacją towarów, o której przypomina lokacja „Podwórko”.

Postacie, miejsce i czas akcji to trzy elementy, które wydają się względnie najłatwiejsze do przeniesienia na planszę, znajdując odbicie w jej wizualnej przestrzeni (czas zostaje zarysowany na planszy przez wygląd i dobór charakterystycznych budynków epoki, którą ma reprezentować, oraz rekwizyty – choć tych w *Alternatywy 4* prawie nie ma i nie pełnią takiej funkcji). To wszystko stanowi reilustrację, która jest mniej lub bardziej symetryczna z pierwowzorem.

Zdecydowanie trudniejszy zadanie przed adaptatorami planszowymi stawia fabuła i charakter serialu. Tu przede wszystkim muszą wybrać zakres materiału oryginalnego, który chcą splanszoizować. W wypadku seriali może to być całość lub wybrany odcinek.

*Alternatywy 4* jako serial nie ma linearnej fabuły, jest zbiorem komediowych sytuacji z udziałem mieszkańców jednego bloku, a scenariusz opiera się na różnego rodzaju konfliktach między sąsiadami oraz między sąsiadami i gospodarzem domu. Należy zauważyć, że w grze dużą rolę odgrywa humor przejawiający się komiksową oprawą graficzną i zabawnymi cytatami z serialu. Natomiast stworzenie zasad gry, które determinują negatywną interakcję między graczami (nawet bardziej negatywną niż ma to miejsce między serialowymi postaciami, gdzie jedyną szkodliwą osobą jest sam gospodarz), w jakiś sposób oddają namiastkę relacji międzyludzkich panujących w telewizyjnym bloku.

Wyżej zamieszczony trzypięciowy wypis wątków, do którego odwołują się różne karty działania, pokazuje, że twórcy próbowali choćby symbolicznie nie tylko odtworzyć klimat serialu Barei, ale też poszczególne wątki tej produkcji.

### Źródła cytowań

- ANDREW, DUDLEY (1984), *Concepts in Film Theory*, New York: Oxford University Press.
- BANASZEWSKA, JULIA (2010), 'Powtórka, tęsknota czy zapośredniczenie... Skąd bierze się moda na PRL?', w: Marek Karwala, Barbara Serwatka (red.), *Zanurzeni w historii – zanurzeni w kulturze. Kultowe seriale PRL-u*, Kraków: Śródmiejski Ośrodek Kultury.
- BOOTH, PAUL (2015), *Game Play. Paratextuality in Contemporary Board Games*, New York: Bloomsbury Academic.
- CAILLOIS, ROGER (2005), 'Gry i ludzie', przekł. Anna Tatarkiewicz, Maria Żurowska, w: Anna Chałupnik, Wojciech Dudzik, Mateusz Kanabrodzki, Leszek Kolankiewicz (opracowanie), *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, Warszawa: Wydawnictwa UW, ss. 163-174.
- CHOCZAJ, MAGDALENA (2011), 'O adaptacji, ekranizacji, przekładzie intersemiotycznym i innych zmartwieniach teorii literatury, filmu i mediów', *Przestrzenie Teorii*: 16 (11), ss. 11-39.
- FLAMMA, ADAM (2015), 'Inny rodzaj adaptacji, czyli popularne gry wideo jako adaptacja filmu', w: Przemysław Dudziński, Robert Dudziński, Kamila Kowalczyk (red.), *Bękarty X muzy*, Wrocław: Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”, ss. 69-82.
- Gamenatic.pl (2013), 'Alternatywy 4 – dostałam przydział na mieszkanie a więc zapraszam na parapetówkę, alkohol i planszówkowe granie', online: <http://www.gamesfanatic.pl/2013/12/20/alternatywy-4-dostalam-przydzial-na-mieszkanie-a-wiec-zapraszam-na-parapetowe-alkohol-i-planszowkowe-granie> [dostęp 30.05.2017].
- GARDA, MARIA B. (2010), 'Gra "The Witcher" w uniwersum "Wiedźmina"', *Homo Ludens*: 1/(2) (10), ss. 19-27.
- HELMAN, ALICJA (1997), 'Dzieło wirtualne jako efekt filmowej adaptacji literatury', w: Ewelina. Nurczyńska-Fidelska, Zbigniew Batko (red.), *Wokół problemów adaptacji filmowej*, Łódź: Centralny Gabinet Edukacji Filmowej Dzieci i Młodzieży, ss. 19-31.

- HELMAN, ALICJA (1998), 'Wstęp', w: Alicja Helman, *Twórcza zdrada. Filmowe adaptacje literatury*, Poznań: Ars Nova, ss. 7-18.
- HELMAN, ALICJA (2004), 'Literatura i film. Nowy etap partnerstwa', *Dialog*: 1(04), ss. 5-15.
- HENDRYKOWSKI, MAREK (2014), *Współczesna adaptacja filmowa*, Poznań: UAM Wydawnictwo Naukowe.
- HOPFINGER, MARYLA (1974), *Adaptacje filmowe utworów literackich. Problemy teorii i interpretacji*, Wrocław: Wydawnictwo Ossolineum.
- JASIK, PIOTR (2013), 'Alternatywy 4 gra planszowa osadzona tematycznie w legendarnym serialu Game Troll TV', online: Youtube.com, [http://www.youtube.com/watch?v=ajqRuq\\_VdLo](http://www.youtube.com/watch?v=ajqRuq_VdLo), 6:15-6:18, 8:44-8:48 [dostęp 30.05.2017].
- JENKINS, HENRY (2007), *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przekł. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Warszawa: WaiP.
- ŁOPUSZAŃSKI, PIOTR (2016), *PRL w stylu pop*, Warszawa: Bellona.
- MIODUSZEWSKA ZOFIA (2006), 'Społeczna architektura blokowisk. 40-latek Jerzego Gruzy i Alternatywy 4 Stanisława Barei', *Kwartalnik Filmowy*: 56 (06), ss. 154-168.
- MIRSKA, MAJA, ROBERT SYPEK (2013), *Alternatywy 4, Inte-Gra*, Telewizja Polska [gra planszowa].
- MOCHOCKA, ALEKSANDRA (2015), 'Polskie gry planszowe oparte na utworach literackich – rekonesans', *Biblioteka Postscriptum Polonistycznego*: 5 (14), ss. 35-48.
- NARUSZEWICZ-DUCHLIŃSKA, ALINA (2014), 'Kultowość jako składnik wizerunku medialnego seriali', w: Anna Krawczyk-Łaskarzewska, Alina Narusiewicz-Duchlińska, Piotr Przytuła (red.), *Seriale w kontekście kulturowym. Gatunki, konwergencja, recepcja*, Olsztyn: Instytut Filologii Polskiej Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, ss. 175-189.
- NIKOLAJEVA, MARIA, CAROLE SCOTT (2000), 'The Dynamics of Picturebook Communication', *Children's Literature in Education*: 4, ss. 225-239.
- OSADNIK, WACŁAW (1995), 'Adaptacja filmowa jako przekład', w: Wiesław Godzic, Tadeusz Lubelski (red.), *Kino według Alicji*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”, ss. 69-77.
- PISARSKI, MARIUSZ (2017), *Remediacja*, online: Techsty.art.pl, <http://www.techsty.art.pl/hipertekst/teoria/remediacja.htm> [dostęp 30.05.2017].
- PŁOŃSKI, JANUSZ (2017), *Alternatywy 4. Przewodnik po serialu i rzeczywistości*, Warszawa: Edipresse.

- RUSZKIEWICZ, MICHAŁ (2015), 'Alternatywy 4', online: <http://www.pionekzaglady.pl/2015/02/24/alternatywy-4/> [dostęp 30.05.2017].
- SIMMEL, GEORG (2006), 'O karykaturze', w: Georg Simmel, *Most i drzwi. Wybór esejów*, przekł. Małgorzata Łukasiewicz, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- TALARCZYK-GUBAŁA, MONIKA (2007), *PRL się śmieje! Polska komedia filmowa lat 1945-1989*, Warszawa: Rabid.